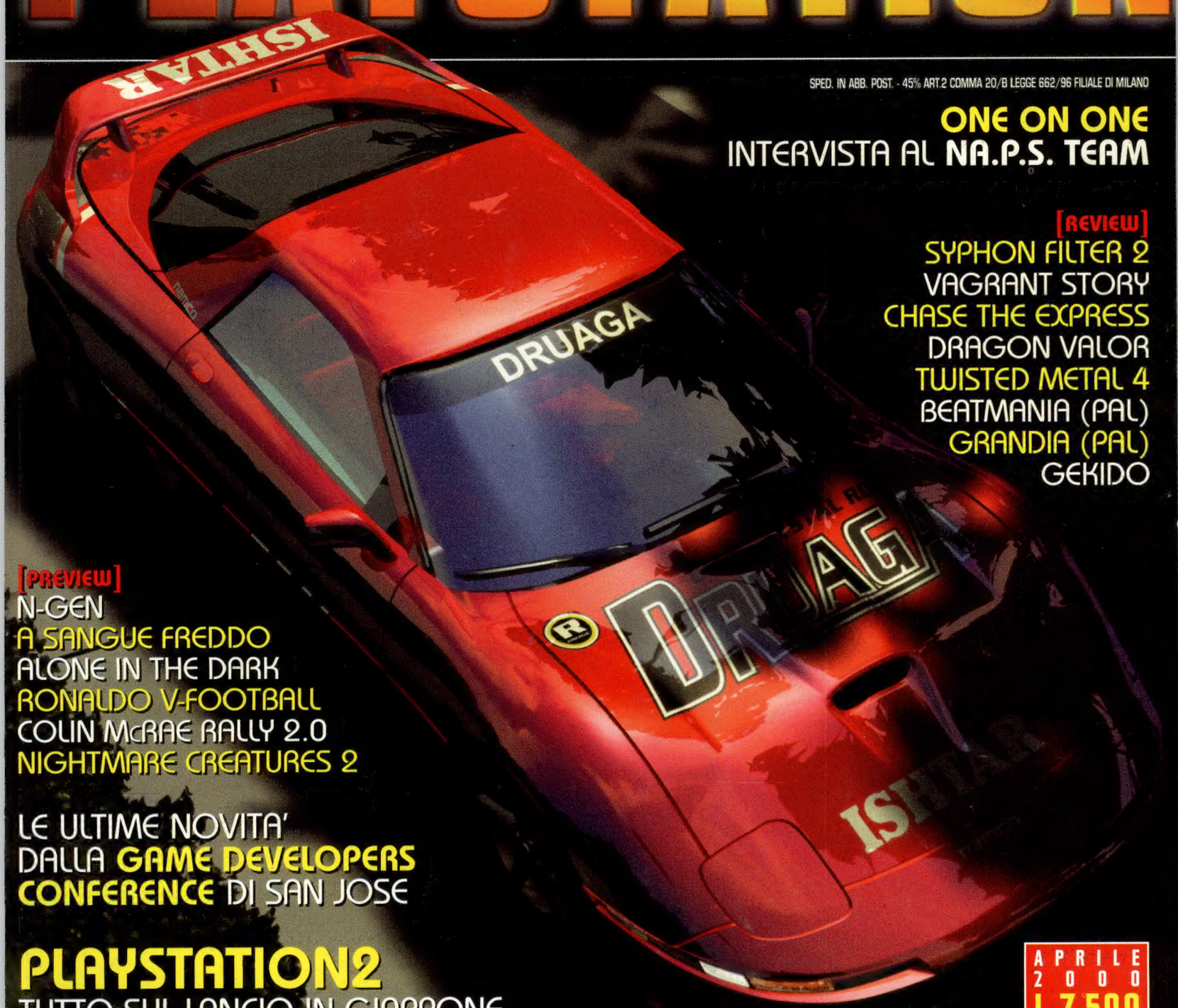
LA PRIMA RIVISTA ITALIANA DEDICATA A PLAYSTATION

100% SUPER CONSOLE PLAYSTATION



SPED. IN ABB. POST. - 45% ART.2 COMMA 20/B LEGGE 662/96 FILIALE DI MILANO

ONE ON ONE
INTERVISTA AL **NA.P.S. TEAM**

[REVIEW]
SYPHON FILTER 2
VAGRANT STORY
CHASE THE EXPRESS
DRAGON VALOR
TWISTED METAL 4
BEATMANIA (PAL)
GRANDIA (PAL)
GEKIDO

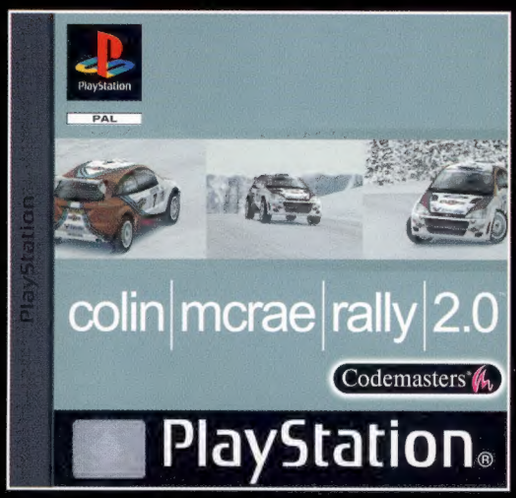
[PREVIEW]
N-GEN
A SANGUE FREDDO
ALONE IN THE DARK
RONALDO V-FOOTBALL
COLIN McRAE RALLY 2.0
NIGHTMARE CREATURES 2

LE ULTIME NOVITA'
DALLA **GAME DEVELOPERS CONFERENCE** DI SAN JOSE

PLAYSTATION2
TUTTO SUL LANCIO IN GIAPPONE
PREVIEW DI **DEAD OR ALIVE 2** E **REISELIED**
FIRST LOOK A **RIDGE RACER V** E **STREET FIGHTER EX 3**

APRILE 2000
L.7.500
Gruppo Editoriale FUTURA
WWW.FUTURA-GE.COM

avvicinamento | rapido



colin | mcrae | rally | 2.0 aprile

Codemasters®

GENIUS AT PLAY

©2000 The Codemasters Software Company Limited ("Codemasters"). All rights reserved. "Codemasters"® and the Codemasters logo are registered trademarks owned by Codemasters in/dd. "colin mcrae rally 2.0 "™ is a trademark of Codemasters. "Colin McRae"™ and the Colin McRae signature device are registered trademarks of Colin McRae. All Rights Reserved. All other trademarks or copyrights are the property of their respective owners. All rights reserved. Colin McRae ™ and all other trademarks and copyrights are being used by Codemasters under license. This game is NOT licensed by or associated with the FIA or any related company. PlayStation and PlayStation are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

PlayStation

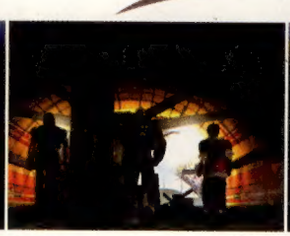
HX HalifaX
www.halifax.it

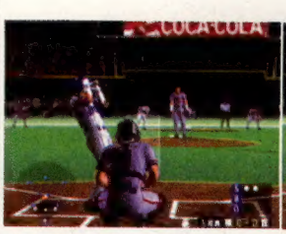
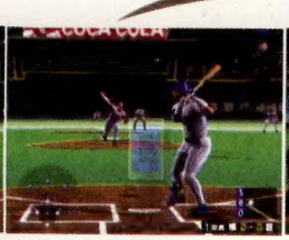
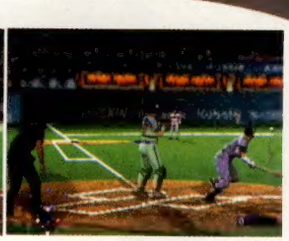
PS2 è arrivata!

MET

GIOCHI DISPONIBILI

DRIVING EMOTION TYPE S
DEAD OR ALIVE 2
SNOW BOARD SUPER CROSS
TEKKEN TAG TOURNAMENT
SKY SURFER
STREET FIGHTER EX 3
RIDGE RACER TYPE 5
KESSEN
ETERNAL RING



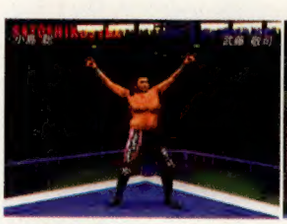
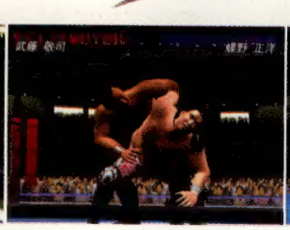
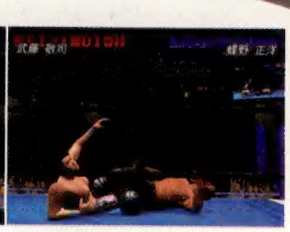




PREZZI CONSOLES

	TEL.
PLAYSTATION 2	
DREAMCAST JAP	440.000
DREAMCAST EURO	500.000
DREAMCAST UNIVERSALE	550.000
PLAYSTATION UNIVERSALE	328.000

ACCESSORI

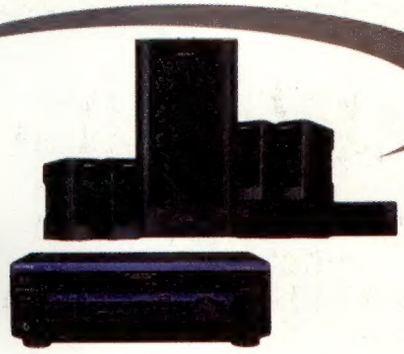
DUAL SHOCK 2
CAVO SUPER VIDEO
SUPPORTO VERTICALE
MULTI TAP 2
MEMORY CARD 8Mb
SUPPORTO ORIZZONTALE

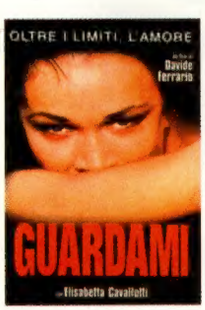
NOLEGGIO VIDEOGAMES E DVD 24 ore su 24

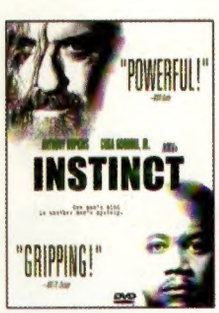
SOFTWARE GAME BOY COLOR

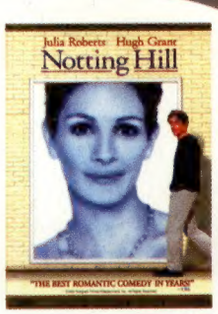
SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA 24/48 ORE



SISTEMI HOME THEATRE PER PLAYSTATION 2







CENTINAIA DI TITOLI DVD PER LA TUA PLAYSTATION 2

MICROMEDIA s.n.c., VIALE MONTENERO 12 ANGOLO VIA LATTUADA
ORARIO AL PUBBLICO: 9.30-12.30 15.00-19.30 (LUNEDI MATTINA CHIUSO)
VENDITA ANCHE PER CORRISPONDENZA
ACCETTIAMO PAGAMENTI CON CARTA DI CREDITO SULLE SPEDIZIONI
SERVIZIO ASSISTENZA ON-LINE
CASH & CARRY PER RIVENDITORI
MODIFICHE E RIPARAZIONI IN SEDE
TEL.02/54101044 (5 LINEE R.A.)
FAX.02/54101076

TUTTI I MARCHI SOPRA RIPORTATI APPARTENGONO AI LORO LEGITTIMI PROPRIETARI.

MICROMEDIA

MICROMEDIA s.n.c.
VIALE MONTENERO 12
20135 MILANO ITALY

Race ace

for PlayStation™

O hai questo...

...o mangi la polvere!!!

- Doppia Vibrazione
- Cambio Sequenziale
- Acceleratore e Freno Analogici
- Rivestimento in Gomma Antiscivolo
- Tre Modalità: Dual Shock - Negcon - Digitale

Race ace for PlayStation™

Distribuito in italia da: AVENGER TRADING s.a.s.
Tel: 049-8752689 [6 Linee]
Fax: 049-8755048 [2 Linee]

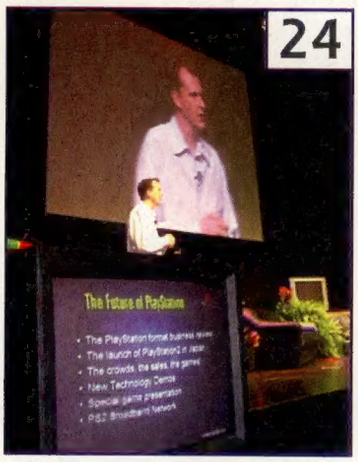
AVENGER TRADING

FUN TIME

TUTTI I MARCHI, LE FOTO E I LOGHI RIPORTATI IN QUESTA PAGINA APPARTENGONO AI LEGITTIMI PROPRIETARI - STUDIO GRAFICO: HIGH RESOLUTION TEL 0429 76 31 26

sommario

N°69 - Aprile 2000



PREVIEW

Alone in the Dark	32
A Sangue Freddo	36
Colin McRae Rally 2.0	42
Dead or Alive 2 (PS2)	28
N-Gen	40
Nightmare Creatures 2	34
Reiselied (PS2)	30
Ronaldo V-Football	44

FIRST LOOK

Ridge Racer V (PS2)	62
Street Fighter EX 3 (PS2)	66

REVIEW

Armorines	88
Ballistic	84
BeatMania (PAL)	86
Chaos Break	106
Chase the Express	74
Dragon Valor	76
Dune	82
Gekido	78
Ghoul Panic	80
Grandia (PAL)	72
Hydro Thunder	92
Missile Command	106
Monster Rancher 2	104
NBA In the Zone 2000	94
NHL Blades of Steel 2000	96
Rally Championship	98
Road Rash: Jailbreak	102
Superbike 2000	100
Syphon Filter 2	68
Tiger Woods PGA Tour 2000	104
Twisted Metal 4	90
Vagrant Story	70

PLAYGROUND 10

Mensile di dialettica videoludica. Spazio alle opinioni dei lettori.

PLAYFAQ 14

Frequently asked questions. Le risposte ai quesiti più ricorrenti.

PLAYWORLD 18

Un mese ricco di novità, con il lancio di PS2 e uno speciale sulla *Game Developers Conference*.

BIG IN JAPAN 46

Una panoramica totale su ciò che accade nel Paese del Sol Levante.

ONE ON ONE 48

Dall'Italia con furore: quattro chiacchere con il NA.P.S. Team.

OUTER WORLDS 50

La rubrica dedicata a tutto quello che non è PlayStation.

RETROGAMING 54

Un salto nel tempo per esaminare il fenomeno dei *laser games*.

GAME DEVELOPMENT 56

In questo numero vediamo il *software* di sviluppo necessario per realizzare un videogioco.

GAME DESIGN DIARY 60

Paul O'Connor racconta ai lettori di **SPC** lo sviluppo di **Munch's Oddysee**...

SUPERTRIX 110

Trucchi, *cheats*, gabole, codici, *password* e imbrogli vari.

MBF TODAY 112

Available around the world. Al di là del videogioco.

PRIMO PIEDE 114

Il mercatino dell'usato di **Super PlayStation Console**.

EDITORIALE

QUELLO DI MARZO DOVEVA ESSERE IL MESE DI PLAYSTATION2, E DIFATTI LO è stato, ma è stato soprattutto il mese di Microsoft che nella cornice della *Game Developers Conference 2000* ha catalizzato l'attenzione dell'industria - e con essa quella di **SPC** - presentando ufficialmente X-Box, la prima console nella storia della società di Redmond. Dopo aver motivato le proprie dimissioni dal vertice operativo di Microsoft per "dedicarsi a nuovi progetti", Bill Gates ha svelato quel progetto di cui si ipotizzava l'esistenza da tempo. Da re dei sistemi operativi a re dei sistemi interattivi. Questo l'obiettivo del magnate dell'industria informatica. Un obiettivo che al di là delle previsioni strettamente correlate all'eventualità che si concretizzi, rafforza la convizione che il videogioco abbia cementificato il suo status di settore principe dell'*entertainment tout-court*.

Microsoft, una società informatica specializzata nel *software* si getta a capofitto nel bel mezzo della mischia. Un evento che fa decisamente riflettere. Da due (Sega e Nintendo) a tre (più Sony), a quattro (più Microsoft). I protagonisti della scena videoludica aumentano e la sfida si fa più interessante. Da un lato c'è Sega con Dreamcast. Ottima macchina, la prima ad offrire un accesso alla rete, la prima ad introdurre il *videogame* nell'era dei 128-bit. Un inizio. Quindi Sony con PlayStation2, l'evoluzione o forse la rivoluzione. Le potenzialità ci sono, ma mancano i giochi. Nulla di grave, si rimedia. Poi ancora Nintendo con Dolphin. Non s'è visto nulla, ma con Miyamoto nei dintorni è meglio stare allerta. E adesso Microsoft con X-Box. Confezione anonima custode di promesse da 100.000.000 di poligoni al secondo e poco più. Per ora.

Dove stiamo andando? O meglio, da dove ci stiamo allontanando? Ci stiamo allontanando dalla quiete per rientrare nella tempesta. Laddove Sony ha portato stabilità all'industria concentrando buona parte delle risorse sul suo sistema a 32-bit, Microsoft riconferma l'utopia della piattaforma ludica definitiva e, ironicamente, dissolve ogni strategia monopolistica del colosso nipponico. Dico, Microsoft che riaccende il sacro spirito concorrenziale. Non è nel suo stile!

Cosa ci ricaverà il videogiocatore da tutto questo? Oltre ad una forte emicrania, una certezza. I giochi faranno la differenza (come sempre). L'ufficio *marketing* di Microsoft non ha nulla da invidiare a quello Sony. E' pacifico. Da questo punto di vista le due società combattono d'ora in poi ad armi pari. La qualità dei giochi diventa quindi il principale fattore discriminante. Un fattore su cui Nintendo ha sempre saputo investire meglio di altri. Dreamcast? Magari sarà la prima a lasciare il ring per KO tecnico, ma fino ad allora - nel 2001 o nel 2002, chissà - assisteremo ad una delle più avvincenti battaglie per il dominio del mercato videoludico a memoria di videogiocatore.

Marcello Cangialosi
cangialosi@tin.it

100% SUPER CONSOLE PLAYSTATION

GRUPPO EDITORIALE FUTURA S.P.A.
NUOVO CENTRO DIREZIONALE
VIA XXV APRILE 39 - 20091 BRESSO (MI)
TELEFONO: 02/665261 - FAX: 02/66526222
WWW.FUTURA-GE.COM

DIRETTORE RESPONSABILE	PAOLO REINA
COORDINAMENTO EDITORIALE	MASSIMILIANO ANTICOLI
CONSULENZA EDITORIALE	SIMONE CROSIGNANI
CONSULENZA TECNICA	MARCELLO CANGIALOSI
REDAZIONE	PAOLO CARDILLO
COPERTINA, GRAFICA E IMPAGINAZIONE	SIMONE CROSIGNANI E STEFANO ZURLINI
CORRISPONDENTE DAL GIAPPONE	CRISTOPHE KAGOTANI
UFFICIO TRAFFICO	BARBARA VARISCO

HANNO COLLABORATO:
ADRIANO AVECONE, IGOR BERZI, MATTEO BITTANTI, DIEGO CORTESE, IVAN FULCO, FRANCESCO MATARRESE, ERIK PEDE, FABRIZIO PEDRAZZINI, FABIO E MARCO RAVETTO, MASSIMO ROVATTI E MATTEO TENCA.

PUBBLICITÀ
PUBBLICITÀ DIRETTA GRUPPO FUTURA
LAURA MENEGHIN - TELEFONO: 02/66526286

Gruppo Editoriale FUTURA L'innovazione come missione

SEDE LEGALE
VIA XXV APRILE 13
20092 CINISELLO BALSAMO (MI)

ABBONAMENTI
UFFICIO ABBONAMENTI GRUPPO FUTURA
TELEFONO: 02/66526213
(DALLE ORE 9 ALLE 12:30)
FAX: 02/66526300
(I VERSAMENTI DEVONO ESSERE EFFETTUATI SUL CCP N°38805206)

STAMPA
TIBER - BRESCIA

FOTOLITO
DTP - BRESSO (MI)

DISTRIBUZIONE
SO.DI.P - VIA BETTOLA 18
20092 - CINISELLO BALSAMO (MI)

Sped. in Abb. Post. - 45% , art.2 comma 20/B, legge 662/96 - Filiale di Milano. Contenuto pubblicitario non superiore al 45% Registrazione del Tribunale di Monza del 14/1/94 n° 949. **Super Console** possiede i diritti di traduzione di materiali tratti da PlayStation Plus - Emap Images UK. Tutti i marchi citati nella rivista sono di proprietà delle rispettive case. **Super Console** è una rivista indipendente non connessa a Sony. Gruppo Futura è un marchio registrato Gruppo Editoriale Futura S.p.a. Tutti i diritti sono riservati. Manoscritti, dattiloscritti, articoli, fotografie e disegni non si restituiscono anche se non pubblicati. Nessuna parte di questa pubblicazione può essere riprodotta in alcun modo, incluso qualsiasi tipo di sistema meccanico ed elettronico, senza l'autorizzazione scritta preventiva dell'Editore, ad eccezione di brevi passaggi per recensioni. Gli autori e l'Editore non potranno in alcun caso essere responsabili per incidenti o conseguenti danni che derivino o siano causati dall'uso improprio delle informazioni contenute. Prezzo del numero L.7.500. I numeri arretrati dell'anno 1997/98 possono essere richiesti direttamente all'Editore al doppio del prezzo di copertina. Non è possibile richiedere numeri antecedenti il gennaio 1997. Non si effettuano spedizioni in contrassegno. I versamenti devono essere effettuati sul ccp n° 38805206 intestato a Gruppo Editoriale Futura, via XXV Aprile 39 - 20091 Bresso (MI). L'Editore si riserva la facoltà di modificare il prezzo nel corso della pubblicazione, se costretto da mutate condizioni di mercato. Per questa pubblicazione l'IVA è assolta dall'Editore ai sensi dell'art. 74 - 1° comma Lettera "c" del D.P.R. n° 633/72 e successive modificazioni. I lettori che non trovassero **Super Console** in edicola sono cortesemente pregati di telefonare in redazione.

playground

PlayGround - Super PlayStation Console
Via XXV Aprile 39 - 20091 Bresso (MI)
e-mail: playground@tin.it
Per la pubblicazione degli indirizzi *e-mail* è necessaria esplicita richiesta

a cura di Marcello Cangialosi

STRABILIANTE REDAZIONE DI SPC,
sono un ragazzo di 21 anni che adora i videogames e tutto quello che li riguarda.

Voglio farvi i complimenti di rito per la rivista, decisamente tra le migliori in Italia, comprese quelle dedicate ad altre piattaforme. Inutile dire che videogioco fin da quando ero piccolo e in questi anni ho visto e giocato un po' a tutto. Molto spesso mi fermo a pensare ai cambiamenti e alla differenziazione dei generi nei nostri amati *videogames*. In questi ultimi tempi, come ho sentito dire da molte parti, il genere delle avventure grafiche è stato lasciato un po' da parte da molte *software house*, per una lunga serie di ragioni che penso di intuire, ma che sarebbero troppo lunghe da esporre.

Tuttavia ritengo che questo genere, seppur in flessione, non sia ancora in pericolo di estinzione perché i pochi titoli che escono sono di grandissima qualità (l'eccezionale **Grim Fandango** ancor oggi è vivo nella mente di tutti e ultimamente titoli come **Gabriel Knight 3**, **Discworld Noir** e l'italianissimo **Tony Tought** mantengono vivo il genere).

A me preoccupa soprattutto la situazione di un altro genere altrettanto glorioso in passato, ovvero il *platform*. Dopo un poderoso ritorno all'uscita delle console a 32 e 64 bit (si pensi a **Mario 64**, **Crash Bandicoot**, **Croc**, **Rayman**) in quest'ultimo anno non si è visto nulla di decente tranne i due giochi targati Ubisoft (**Tonic Trouble** e **Rayman 2**) e **Spyro**, che a parte presentare una grafica migliorata, non hanno introdotto alcuna innovazione e forse anche un peggioramento nella giocabilità.

Oltretutto, potrei sbagliarmi, ma non ho in mente nessun titolo promettente per il futuro. Ciò è a mio avviso da imputare al passaggio alla terza dimensione che ridimensiona la freneticità tipica dei *platform* tradizionali, favorendo invece l'esplorazione, ma allora tanto vale produrre direttamente un *arcade* 3D. Infatti il mercato è ormai pieno di avventure in prima e in terza persona con una sacco di elementi *platform*. E' giunta forse la fine per i giochi di piattaforme? Oppure per le avventure grafiche? Forse...

L'unica cosa che so è che i videogiochi da quando sono nati hanno subito continue modifiche e rivoluzioni, e mentre alcuni generi morivano (gli *shoot'em up* bidimensionali, i picchiaduro a scorrimento, ecc), altri nascevano (strategici, sparatutto, ecc). Quindi ritengo che sia una naturale evoluzione nella quale i generi più forti (ovvero quelli che vendono di più) soppiantano quelli in crisi.

E per gli amanti dei generi "in via di estinzione" c'è poco da fare, se non sperare nel futuro o cercare di organizzare referendum telematici!

Ma siamo sicuri che tutto ciò sia veramente un male? Non dovremmo gioire dei nuovi tipi di giochi che vengono creati? Lasciando da parte la nostalgia, penso proprio di sì.

In fondo vedo una cosa che mi fa ben sperare per il futuro. I videogiochi sono sempre più una fusione di generi diversi tra loro, ovvero in un gioco si cercano di inglobare tutte le caratteristiche possibili (divertimento, strategia, azione, RPG) per creare un'esperienza ludica sempre più complessa e varia. Forse nel futuro potremmo giocare con giochi "totali" ovvero comprensivi di ogni aspetto, come lo è la vita reale. Speriamo... nel frattempo mi accontenterei di giocare qualche bel *platform* e qualche avventura grafica!!

Saluti,
Marco

"Forse nel futuro potremmo giocare con giochi "totali" ovvero comprensivi di ogni aspetto, come lo è la vita reale"

Marco

CARI MORPHEUS & CO.,
dopo tanti tentennamenti e tentativi andati in fumo mi sono finalmente seduto dietro alla tastiera per scrivervi. Alla soglia della nuova PlayStation (dopo anni di misurazione del tempo con "la soglia del nuovo millennio", dobbiamo cercare qualcosa di nuovo, vero?) voglio esprimere la mia e condividerla con voi. Sebbene abbia pensato di scrivervi molte volte su questo argomento, è stata la lettera di Valerio Pastore (**SPC**67) a spronarmi.

Vorrei cominciare con il perenne problema della pirateria, tanto diffusa in Italia. Lo so che avete affermato da tempo che, a parte rare eccezioni, non volete più trattare l'argomento, ma forse vi darò un punto di vista nuovo e vale la pena di leggere fino in fondo. Quando ho comprato la PlayStation, la pirateria, almeno dalle nostre parti, non era ancora tanto diffusa, soprattutto per via dell'alto costo dei masterizzatori. C'era qualcuno che offriva dischetti masterizzati a lire 30.000/35.000, che era un prezzo troppo alto per delle copie non sempre funzionanti... Inoltre, gli effetti della modifica non erano sempre sicuri al 100%... Insomma, la maggioranza degli utenti comprava ed usava *software* originale ed era contenta. Poi arrivò la massificazione, tanto delle Play quanto dei masterizzatori. Tutti si fecero fare la modifica e tutti cominciarono a copiare dischetti e a venderli a prezzi irrisori. Come resistere alla tentazione? Il divario tra i prezzi del *software* originale (esclusa la collana Platinum) e di quello piratato si fece incolmabile. Ebbene sì, lo ammetto: da quando mi sono fatto fare la modifica, ho continuato sì a comprare anche *software* originale - i capolavori, promossi con voti alti da più riviste - ma ho messo le mani anche su molti titoli copiati, i cosiddetti titoli in prova. E continuerò a farlo, perché secondo me ci sono tante cose che in Italia non funzionano e andrebbero migliorate. Innanzitutto c'è l'elevato prezzo del *software* originale. Lo so che si è già parlato di questo e si è già spiegato dove vanno a finire quei soldi e a chi servono, ma basta fare un ragionamento molto semplice per rendersi conto che anche con un prezzo più basso nessuno ci perderebbe. Se i giochi costassero intorno alle 70 mila invece di 100/120 mila, io credo che la maggioranza degli utenti si permetterebbe di comprare più giochi ogni mese. Nella situazione attuale non posso permettermi più di un gioco ogni due mesi (sono uno studente senza reddito fisso...), ma con un prezzo inferiore potrei comprarne circa il doppio. Ora, con una semplice equazione, si può facilmente dedurre che il doppio (o quasi) dei giochi venduti manterrebbe gli introiti delle *software house*, dei rivenditori e di tutto il resto allo stesso livello, o potrebbe addirittura aumentarli. In Inghilterra, un gioco appena uscito, non in offerta, costa al massimo £32 (tradotto in lire, circa 102.000). I grossi rivenditori possono permettersi di offrirli a £29.99 (circa 95.500). Questi prezzi vengono poi, di mese in mese, scalati: £27.99 (89.000), £24.99 (79.000), £19.99 (64.000), £14.99 (48.000) o £9.99 (32.000), anche per titoli non-Platinum. Se a questo aggiungiamo che il costo della vita (e di conseguenza il reddito medio) degli inglesi è più alto del nostro, è facile immaginare che gli utenti d'oltremanica hanno vita molto più facile della nostra (e, a quanto ne so, meno pirateria!!!). Un altro problema italiano, molto grave, è che il mercato dell'usato non esiste o è ad un pessimo livello (almeno per quel che riguarda la mia città). Una volta comprato un disco originale, è molto difficile "riciclarlo". Una volta comprato, il suo valore si dimezza anche se si tenta di rivenderlo già il giorno dopo. In uno dei nostri negozi di videogiochi esiste infatti la vetrina dell'usato, dove puoi lasciare i tuoi giochi, e se con un po' di fortuna qualche altro utente lo prende (alcuni giochi stanno là da anni!), i soldi ti vengono abbuonati per l'acquisto di un gioco nuovo. [...] Anche sotto questo aspetto, la differenza con il Regno Unito (di cui sono un frequente visitatore) è abissale. Il mercato del-

l'usato è molto diffuso, esistono tanti negozi che trattano esclusivamente l'usato e sono sempre pieni di utenti che portano i propri giochi e possono scegliere se scambiarli con altri ad un determinato (ed abbastanza buono) prezzo o ricevere in cambio una controparte (un po' meno ricca, ovviamente) in moneta sonante - *exchange* or *cash*. Il valore cala ancora se il gioco è sprovvisto di manuale o scatola originali, altrimenti segue l'ondeggiare dei prezzi dei grandi negozi. Quindi, se ti ritrovi con un gioco che ti hanno descritto come un capolavoro e dopo tre partite ti rendi conto che non ti piace giocarci, puoi scambiarlo con un gioco di qualche mesetto più vecchio senza perdere un soldo! Aggiungo solo che per tre giochi (**Ace Combat 2**, **Crash Bandicoot 2** e **Bushido Blade**) senza manuali e scatole, perché in italiano e non in inglese, mi hanno offerto 90.000 lire, mentre in Italia me li hanno presi per 55.000 lire!!! Un prezzo più basso, aggiunto ad una maggiore possibilità di scambiare i giochi, sarebbe secondo me la più valida alternativa alla pirateria, che è oggigiorno forse troppo radicata per essere estirpata, ma con una buona prevenzione si potrebbe forse evitare di ripetere lo stesso sbaglio con la nuova PlayStation2. Il mio vuole essere un chiaro appello alle *software house* ed in particolare alle catene di distribuzione, affinché la storia possa non ripetersi...

Il secondo punto, tanto discusso negli ultimi mesi, è la presunta equazione videogioco = arte. Innanzitutto, la vera arte viene di solito riconosciuta solo dai posteri, non dai contemporanei, ed in campi sviluppatisi ed affermatisi da molto tempo. I videogiochi sono un campo ancora molto giovane ed in perenne trasformazione per via del veloce sviluppo tecnologico, è quindi molto difficile stabilire se i giochi odierni sono solo primi tentativi di un'arte che si svilupperà nei tempi a venire o se possono già essere considerati artistici. Un altro problema è che nella nostra società l'artigianato, tanto presente nei secoli scorsi, è diventato assai raro. Di conseguenza, esso viene sovente scambiato o uguagliato all'arte (es. lettera di Giampi, **SPC**64). L'artigiano è automaticamente anche artista, perché raro. Se prendiamo la definizione di arte come "attività umana volta a creare opere di valore estetico e, in particolare, opere di carattere figurativo; in concreto, le opere create" oppure come "ogni attività umana che si compia con l'ingegno e secondo regole dettate dall'esperienza e dallo studio" (Dizionario Garzanti della lingua italiana, ed. 1979), allora sì, i videogiochi, così come tutti gli artifici, sono arte. Ma se la parola "arte" denota la vera, grande arte, che oltre a compiacere il nostro gusto estetico e a divertirci ha tante altre dimensioni sottintese, che ci portano a confrontarci con visioni della vita, valori, concezioni etiche, verità nascoste, che rimarranno nei secoli, allora sono rari i videogiochi che possono vantarsi di questo appellativo. Tutti sono opere svolte con più o meno fatica, mestiere, esperienza, ingegno, genialità; ma solo alcuni raggiungono le alte vette artistiche. Come del resto non tutti i libri sono vera arte, nonostante per tutti ci sia voluto uno sforzo non indifferente degli autori (definireste arte i romanzetti rosa da spiaggia? Artifici si, arte no). Come non tutti i film sono arte (pensate al film che più vi ha deluso e provate a convincervi che sia vera arte!), o tutte le fotografie (le foto delle gite scolastiche - arte?), o tutti i disegni, e così via. Ci sono sì giochi che possono coinvolgere il giocatore, comunicargli molto più che mera spettacolarità o divertimento (a me è successo con **FFVII**), e quelli potremmo anche definirli arte, ma è assurdo eguagliare videogiochi ed arte in modo assoluto.

Infine, vorrei muovere qualche piccola critica sulla vostra rivista, che seguo da anni e reputo una delle migliori:

1) Migliorate il servizio abbonamenti. Dopo un anno ho deciso di non rinnovare l'abbonamento perché le riviste mi arrivavano sempre in ritardo rispetto alle edicole (due volte addirittura con circa due settimane di ritardo!!!) ed in un caso non mi è arrivata per niente (un numero su undici è una percentuale preoccupante nonostante tutto...).

2) Mi pare che negli ultimi tempi si conceda sempre più (troppo) spazio agli argomenti di contorno (**Outer Worlds**, **PlayNet**, **PlayWorld** con anteprime per PS2 lontanissime nel tempo...) e si tenda a non soffermarsi su ciò che è il nucleo delle riviste di *software*: le recensioni, che aiutano l'utente ad orientarsi nella giungla dei giochi. Esempio? **SPC**54 dedicò 61 pagine solo alle recensioni, mentre nell'ultimo numero, **SPC**67, ce ne sono solo 32! D'accordo, il numero 54 è uscito a dicembre, quando sul mercato si riversa una marea di nuove uscite, mentre febbraio non è altrettanto florido, ma anche nel numero di dicembre '99 ci sono 50 pagine di recensioni, quindi ben 11 in meno rispetto all'anno precedente.

3) Come fate a fare discorsi contro la pirateria e poi mettere un paginone pubblicitario di dischi masterizzabili, incluse le scritte "compatibilità con tutti masterizzatori e i *software*" e "high speed duplication"?!? Vabbè che gli sponsor sono sponsor e portano soldi, ma dov'è l'etica nel "vendere" la propria rivista in questo modo?

Senza rancori,

T.S.

> "Se i giochi costassero intorno alle 70 mila invece di 100/120 mila, io credo che la maggioranza degli utenti si permetterebbe di comprare più giochi ogni mese"
>
> *T.S.*

Perdonami se lascio i tuoi pareri (peraltro condivisibili) alla mercé dei lettori, ma lo spazio a disposizione mi obbliga a limitare i miei interventi al minimo indispensabile. In questo caso ritengo indispensabile precisare alcune cosucce in merito alle tue ultime tre critiche.

1. Ok, noi miglioriamo il servizio abbonamenti. Tu quello postale italiano. ;-)

2. Non sono d'accordo. Le recensioni sono certo importanti, ma non sono necessariamente la ragione esistenziale di una rivista di videogiochi, o meglio, di **SPC**. Le rubriche "di contorno" di cui ti lamenti sono appunto di contorno. Non inficiano minimamente lo spazio destinato alle recensioni: a tal proposito ti prego di notare l'assenza di **PlayNet** proprio su questo numero. Una scelta operata al fine di concedere il dovuto spazio alle numerose anteprime e recensioni che costituiscono la percentuale più abbondante delle 116 pagine che hai in mano.

3. Nessuno vieta di masterizzare CD e nessuno vieta di vendere il *software* e l'*hardware* necessario allo scopo. Se la maggior parte degli acquirenti di questi ultimi ne fa un uso illegale, sono fatti suoi.

OTTIMA DEDUZIONE DEAR MARCELLO,
sono un f*****o grafico (e non un *Game Designer*, per quanto ne abbia le capacità), ma per il resto pecchi di ingenuità se pensi che il nostro "biglietto da visita" consista in quattro disegni e due animazioni. Quello che hai visto è solo una piccolissima parte del lavoro svolto e non comprende comunque gli eccezionali modelli poligonali realizzati poco prima dello scioglimento del gruppo di sviluppo (avvenuto nel gennaio 1999) nonché le musiche, la sceneggiatura, eccetera.

Questo materiale è stato visionato integralmente da chi avrebbe dovuto investire dei (pochi) soldi, mentre, voi, purtroppo, avete visto solo una parte di quello in mio possesso.

In questo video (risalente alla fine del 1997, nelle fasi intermedie di sviluppo) vedrete quello che sono stati capaci di fare sette ragazzi squattrinati con un 486 100 MHz, due Pentium 133, un Pentium 166, un Pentium 200, un Pentium 120 e poco altro (non avevamo nemmeno lo scanner e dovevamo fare le scansioni a pagamento!).

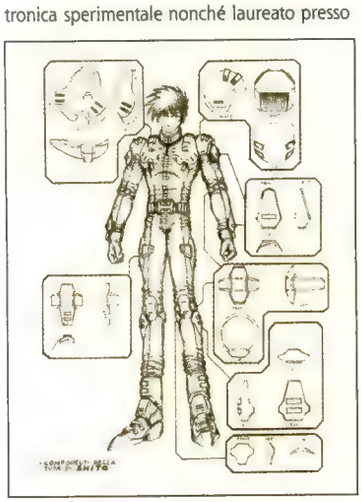
D'altronde è illogico pensare che per avere dei finanziamenti bisogna mostrare il gioco finito perché a quel punto i soldi non servono più a niente.

Come dici? Proporre me stesso? Pensi che non ci abbia mai provato? E' proprio questo il problema... In Italia non c'è spazio per quelli come me, ma di questo parleremo un'altra volta.

Con stima,

Dio II alias Angelo Falconio

PS: Non vi ho inviato il CD per soddisfare la mia vanità, ma per dimostrarvi che non sono uno sprovveduto e so bene di cosa parlo. Sappiate che sono diplomato in elettronica sperimentale nonché laureato presso



l'Accademia delle Belle Arti dell'Aquila con 110 e lode oltre che un videogiocatore di vecchia data (e quindi ne capisco abbastanza di elettronica, di arte e di videogiochi). Inoltre seguo Matteo Bittanti dalla sua prima lettera a *Zzap!* (siamo coetanei) e mi piacerebbe conoscere la sua opinione sul mio pensiero e su tutta la mia opera, visto che lo ritengo estremamente intelligente e preparato (se MBF fosse nato in Giappone ne avrebbe pubblicati a decine di libri sui videogiochi...).

Purtroppo lo spazio di una lettera è insufficiente per comprendere tutto ciò che ho da dire quindi ci risentiamo il mese prossimo con una "sorpresa"...

Ah, un'ultima cosa: mi è appena tornata indietro una raccomandata che ho spedito il 13/11/1999 al NA.P.S. team. Sulla busta c'è una simpatica scritta che recita così: "Non curato ritiro. Al mittente per compiuta giacenza".

"In Italia non c'è spazio per quelli come me, ma di questo parleremo un'altra volta"

Dio Il alias Angelo Falconio

Scusa per il fraintendimento caro Angelo e grazie per la videocassetta (adesso sappiamo che si tratta di un picchiaduro ad incontri). I miei consigli pubblicati su **SPC** di gennaio nascevano da una parziale conoscenza del progetto (non a caso ho precisato "almeno così si deduce dal materiale che ci hai inviato"). Accusami pure di ingenuità, ma concedimi il beneficio del dubbio. Non potevo certo sbilanciarmi più di tanto no?

Hai tutte le ragioni di "rammaricarti" (eufemismo) per il disinteresse mostrato dall'industria videoludica italiota verso il tuo, anzi vostro lavoro. Apprezzo molto che ti sia rivolto a **SPC** per cercare sostegno e comprensione, e ti assicuro che li meriti entrambi. Ho contattato i NA.P.S. per indagare sui motivi per cui la tua raccomandata non è stata raccolta. Fabio Capone mi ha assicurato che la casella postale non solo è operativa, ma è anche avulsa da ogni limite temporale di giacenza. Dal giorno della pubblicazione del loro annuncio (su **SPC** di settembre) hanno ricevuto decine di offerte. Insieme ti consigliamo di rispedire la raccomandata o di contattarli direttamente via email all'indirizzo napsjob@usa.net (al limite mandami il tuo *curriculum vitae* e qualche materiale dimostrativo e provvederò a forwardarlo io stesso all'indirizzo *e-mail* privato di NA.P.S. che per ovvie ragioni non posso pubblicare in questa sede).

Nel frattempo (se mi concedi un altro consiglio da ingenuo) ti invito a navigare verso i siti Internet delle varie *software house* straniere (alcune delle quali hanno sedi anche in Italia, vedi UbiSoft www.ubisoft.it/societa/offerte/offerte.html). Quasi tutti hanno una sezione dedicata alla ricerca di nuovo personale. In alternativa potresti anche scandagliare le pagine web dei siti dedicati al *game development* in generale. Te ne indico un paio: www.gamasutra.com e www.developers-corner.com.

Per motivi logistici ci è impossibile inviare il tuo materiale a Matteo Bittanti (che come saprai si è trasferito negli States da qualche mese). Ciononostante sei libero di contattarlo all'indirizzo mbittan@tin.it per esporgli i tuoi pareri ed eventualmente ottenere commenti e consigli più intelligenti dei miei.

Nell'attesa di ricevere la tua "sorpresa", ti saluto augurando a te e a tutto il Second Reality team il più sincero in bocca al lupo.

EHILÀ MARCELLO!

A meno di un mese dall'immissione sul mercato giapponese della nuova console Sony, credo sia giusto fermarsi un attimo per fare il punto della situazione sul mondo delle esperienze videoludiche e, in particolare, sulle "varietà" videoludiche. Il termine "varietà" fa riferimento alle diverse manifestazioni dell'esperienza videoludica, nello stesso modo in cui si può considerare la "musica" un fenomeno generale e poi distinguere fra diverse "varietà musicali". Nella lettera sotto lo pseudonimo di "holyangel" ho tentato di applicare in qualche modo il ciclo vitale biologico alle console, adesso intendo prendere in considerazione le molteplici "varietà" videoludiche. Al termine della risposta alla mia lettera ti chiedevi il perché della "morte" di alcune "varietà", quali gli sparatutto o i picchiaduro a scorrimento. Il motivo principale è che queste due varietà sono fortemente standardizzate. Ma è meglio andare con ordine.

Ogni varietà videoludica possiede dei "principi fissi" che le definiscono in quanto tali (la presenza di *power-up* negli *shoot'em-up*, o delle schermate in sequenza nei *beat'em-up* a scorrimento), e delle variabili (il sistema di gestione dei *power-up*, i percorsi da seguire) che portano un titolo a differenziarsi dagli altri appartenenti alla stessa varietà. In ogni titolo questi principi e queste varianti sono naturalmente presenti, tuttavia in alcuni, come appunto gli sparatutto e i picchiaduro a scorrimento, i principi fissi sono preponderanti ed oltremodo vincolanti e le varianti non hanno un ampio raggio di variabilità, in modo tale da dare poche possibilità di differenziazione. Questi sono i generi che io chiamo standardizzati.

Esistono poi varietà come gli RPG e i picchiaduro a incontri e il *survival horror* che posseggono dei principi fissi poco vincolanti e varianti che permettono un alto grado di differenziazione. Perché gli sparatutto e i *beat'em-up* a scorrimento sono morti? Per cause intrinseche: il limite della "varietà", eccessivamente standardizzata. Per cause estrinseche: incapacità da parte dei programmatori di saper rinnovare le variabili in modo opportuno. Dunque sopravvivono solo quelle varietà che possono continuamente rinnovarsi. Marcello, vorrei chiedere una cosa ad Ax'l, possiamo volentieri passare sopra alla voce stile Action Man di Solid Snake, che nel contesto dell'ottima localizzazione di **Metal Gear** è solo un pelo nell'uovo. Ma non si può assolutamente rimanere indifferenti davanti alla traduzione di **Final Fantasy VIII**. Io ho giocato alla versione USA e visto quella italiana. Qualcuno mi deve spiegare perché il GF Ifrit della versione americana e giapponese, è diventato Ifrid in quella italiana, o perché hanno diminuito i caratteri dei nomi dei GF sia nella versione usa che in quella italiana (nella versione jap era Quezalcoatl, in quella usa Quezacotl e in quella italiana Quetzal), perché la navicella Ragnarok è misteriosamente diventata Lagunarock in quella italiana e potrei continuare con milioni di esempi assolutamente inspiegabili e a mio avviso ingiustificabili! Per quanto riguarda i dialoghi niente da dire.

Dobbiamo dire che neanche la versione USA ha un adattamento ottimale, a partire dai diversi modi di parlare di Squall presenti nella versione jap (formale con gli amici e informale con le autorità del Garden) e non riproposti in quella USA e italiana, o la *Limit* della versione USA "Angelo Reverse" la cui traduzione corretta e sensata dal giapponese avrebbe dovuto essere "Angelo rebirth", mentre i traduttori si sono sbagliati "solo" perché Rebirth e Reverse si scrivono allo stesso modo (Ribaasu)! Credo comunque che col tempo la Squaresoft tenterà di migliorare gli adattamenti magari col nono capitolo che stando alla conferenza del 29 gennaio ha più punti in comune col sesto che con i suoi due predecessori.

Avevi ragione tu Marcello, la Square sta ritornando sui suoi passi.

[...]

Luca Salerno

HEY, MARCELLO, COME VA?

Dopo essermi spesso divertito leggendo la posta (e le tue repliche...) ho deciso di scriverti, anche per continuare il filone ormai aperto sul *Retrogaming*. Su **SPC** di febbraio è stata pubblicata la lettera di Luca Abiusi, mio "collega" che parlava tra l'altro del *platform* **Creatures**.

No, tranquillo, non è cameratismo, come non ti voglio correggere, quindi non te la prendere se ti dico che **Creatures** era davvero un acronimo inglese, che per la gioia dei nostalgici suonava come "Clide Redcliffe Exterminates All The Unfriendly Repulsive Earth-ridden Slime".

Certo magari Luca può avere esagerato, cercando un particolare un po' ermetico, ma sono solo semplici particolari, che rimangono importanti dentro di noi. Come avrai sicuramente visto, il fenomeno del *retrogaming* è ormai di moda: le *software house*, ultimamente un po' a corto di idee, hanno riproposto tutte le loro collezioni di classici, ottenendo buone vendite.

Il *retrogaming* si è sviluppato molto, anche grazie al MAME che se da un lato offre la possibilità di giocare con giochi nati su sistemi vecchi, dall'altro soffre del pericolo di "catalogazione" che tende a massificare una idea "di nicchia".

Il piacere che io, o altri possano provare giocando su una vecchia scatola nera, rifinita di legno (Inty...), non è qualcosa di razionale, così come non sono razionali le richieste economiche per un PC Engine, o per un Neo Geo a cartucce. Su questo piano il MAME, così come il troppo dimenticato Rayne, offrono l'occasione di riappropriarsi

di un pezzo di infanzia, quasi gratis.

Il "giovanotto brufoloso" che si scarica tutte le ROM esistenti, solo per l'umano piacere di "averle tutte", commette a parer mio illecito, anche e soprattutto sul *copyright*.

Se ci pensi bene, tutti i ricordi (non traumatizzanti...) e le sensazioni delle tua fanciullezza, sono dolci e meravigliosi; se ripensi al divertimento che provavi al bar, davanti a **Ghost'n' Goblins**, o a **WonderBoy**, avrai ricordi belli, di giochi belli e divertenti, molto più di quelli attuali.

Quindi se animato da così forti propositi, riesci a rigiocarci, passi sopra alla pochezza della grafica e del *gameplay*, ma se privo di riferimenti temporali, tutti questi giochi ti sembrano privi di senso.

La differenza, tanto per fare un esempio molto spicciolo, si vedeva quando Didimo scriveva per voi. Lui non parlava delle console, ma raccontava la vita di un ragazzo, vista attraverso l'evoluzione dei giochi.

Personalmente mi sfugge il motivo per cui una persona sana di mente dovrebbe ricostruire planimetrie di stazioni per farci scorrazzare trenini elettrici, però devo anche pensare che molti, non capiscono come, possano spendere 200.000 lire per impossessarsi di un Colecovision d'annata....

Basta sempre ricordarsi di separare questo dalla vita di tutti i giorni, e farle rimanere passioni, magari forti come quelle di un fanciullo.

Dtocci

dtocci@hotmail.com

ADORO ISS PRO EVOLUTION.

Io considero IL CAPOLAVORO per eccellenza nel campo delle simulazioni calcistiche, il **Gran Turismo** dei giochi di calcio: non c'è proprio confronto con gli altri miseri concorrenti che affollano gli scaffali dei negozi. A chi lamenta l'assenza dei veri nomi dei calciatori dirò che forse, mamma Konami li metterebbe se non dessimo i nostri risparmi alla EA Sports e al suo orribile **Fifa X** (non ha importanza la data, tanto fanno tutti schifo). Ma non è per denigrare i pretendenti al trono di KCET che vi ho scritto. Il motivo è questo: ne ho viste di traduzioni approssimative, in italiano, e poco ispirate, ma che diavolo hanno combinato con il succitato titolo? Voglio dire, come può venire in mente di tradurre termini come *Goal Kick* in "Tiri in porta"! E ancora: *Corner Kick* in "Calci d'angolo", *Free Kick* in "Rimessi in campo" e nel menù di selezione della partita, "Colcio di rigore" al posto di *Golden Goal*? Per carità, il gioco rimane, e ci mancherebbe, meraviglioso, ma sembra proprio che la perfezione non sia di questo mondo, quello videoludico.

Andrea Curzi

INCREDULO.

La lettura delle pagine 88 e 89 del numero di febbraio mi lascia semplicemente incredulo.

Oggetto: **Ace Combat 3** (*Phase Alternative Line version*).

Dopo sette (sette!) mesi di attesa, Namco si degna di omaggiarci della conversione per il mercato europeo di **Electrosphere**. Solo che non è la conversione di **Electrosphere**. Sono i resti di **Electrosphere**. Ci hanno dato i resti. Prezzo pieno *of course*.

Costi di adattamento. Certo, costi di adattamento. Ho avuto modo di visionare solo superficialmente la versione originale, ma per quanto ricca e articolata fosse la trama, ti chiedo, caro Marcello, che spesa insostenibile può essere mai per una società come Namco far tradurre una manciata di pagina dal giapponese all'inglese e inserire quanto ottenuto nelle schermate di gioco?

Voglio dire, il *software* di produzione non contiene una sorta di interfaccia per l'inserimento dei testi nelle finestre di dialogo?

E i filmati? Quanto costa inserire in un CD sequenze già belle e pronte da mesi?

Forse Namco avrebbe dovuto retribuire una seconda volta Production I.G.?

Per quanto riguarda il parlato si sarebbe potuto anche convertirlo in semplice testo su schermo, comunque nessuno mi venga a dire che Namco non ha i mezzi per realizzare un doppiaggio. In inglese, eh! Non chiedo certo una localizzazione per ogni paese europeo. Mah, non mi ci raccapezzo più. Spiegami tu, marpione di un Cangialosi, spiegami e lenisci le sofferenze (videoludiche) di chi si vede mutilare e snaturare orrendamente il titolo più atteso.

Well, see you old boy.

Andrea "26 years old" Borghi

CARA REDA DI SPC,

ecco a voi una letterina breve quanto polemica. Ho 26 anni e nonostante ciò non ho ancora perso il vizio di tenere il *joypad* fra le mani. Da vero appassionato dell'arte videoludica sono sempre stato contrario alla pirateria, almeno fino all'uscita di **Ace Combat 3** PAL...

Per quale motivo sono stati tolti gli splendidi intermezzi realizzati da Production I.G.? Chi è l'autore di tale scempio?

Se la filosofia di Sony è "io ai miei hani ci do PAL" allora ben venga la pirateria!

Eddy Ruxpin

Aosta

QUESTA VOLTA È DAVVERO TROPPO. Ma siamo impazziti? Ma cosa credono i giapponesi che noi europei ed in particolare noi italiani, siamo un branco di idioti? Ma come si sono permessi quegli imbecilli della Namco di spacciarci quell'apiccicotto di **Ace Combat 3**? Che ne è stato dello splendido gioco da voi recensito in versione nipponica sul numero 61 di **SPC**? Ma davvero noi italiani ci meritiamo questo? **Ace Combat 3** non è che l'ultimo esponente di un tipico malcostume giapponese in fatto di conversioni NTSC/PAL. [...] E non è certo la prima volta che si verificano questi scandali. Ma la cosa che mi dà più sui nervi è il fenomeno delle conversioni mancate, di giochi presentati in pompa magna alla stampa mondiale, oggetti di continue anteprime su tutte le riviste alle quali le *software house* non lesinano puntuali aggiornamenti e che finiscono misteriosamente nel limbo delle conversioni approssimative. [...] E di tutto questo, caro Morpheus, è anche colpa vostra, di voi giornalisti specializzati. A mio avviso il vostro ruolo non dovrebbe essere solo quello di fornire informazione, ma anche di lavorare affinché la situazione nel campo da voi/noi amato migliori.

Insomma, voi siete dei privilegiati tra gli appassionati di videogiochi, avete rapporti di lavoro continui con le *software house*, siete ospiti nelle loro sedi nelle quali ottenete anticipazioni ed interviste, viaggiate da un capo all'altro del mondo inseguendo ora un *E3* ora un *TGS*. Ed ora io mi chiedo: ma che c***o ci andate a fare? Quando vi trovate di fronte i dirigenti Square nessuno di voi pensa mai di afferrarli per il colletto e spiegargli che è un errore colossale non convertire in PAL giochi come **Xenogears**, **Parasite Eve** o **Einhander**? Nessuno di voi spiega loro e a tutti gli altri che il mercato dei GDR in Italia e in Europa è molto più fertile di quello che credono? Nessuno di voi fa pressioni su chi di dovere affinché i giappo si decidano a convertire anche quei generi videoludici che qui non sono mai giunti? Come fanno ad avere la certezza che nel Vecchio Continente certi generi come le simulazioni di crescita non avrebbero futuro se nessuno ha mai tentato l'esperimento? E la prossima volta che vi troverete faccia a faccia con quei "geni" della Namco lo troverete il coraggio di dirgli chiaramente che ciò che hanno fatto a **Ace Combat 3** è stata un'emerita c*****a oltre che un gesto offensivo nei confronti dell'intelligenza di noi europei? O devo credere che il fine ultimo del vostro lavoro sia quello di scroccare vacanze extra, spesate, tra feste di presentazione, strette di mano e giri turistici?

Grazie per l'attenzione Marcello, spero vivamente in una tua replica.

Amedeo Di Renzo

"E di tutto questo, caro Morpheus, è anche colpa vostra, di voi giornalisti specializzati"
Amedeo Di Renzo in merito alle penose localizzazioni dei giochi PlayStation

Cari Andrea, Eddy ed Amedeo, la discutibile localizzazione di **ISS Pro Evolution** e il poderoso ritocco di **Ace Combat 3** sono imputabili a due fattori:

1. I costi di localizzazione. La loro incidenza sul costo di produzione è più forte di quanto si creda e la sua opportunità dipende strettamente dalle previsioni di vendita.

2. L'incompetenza dei localizzatori. Strettamente collegato al punto uno (si risparmia sul personale che traduce il *software* per pagare chi lo promuove), questo dell'incompetenza trova facili riscontri.

In risposta alle comprensibili rimostranze di Amedeo, ci tengo a precisare che **SPC** ha più volte sollevato la questione a chi di dovere, ma le risposte hanno sempre dirottato ogni responsabilità al *budget* di spesa (di cui al punto uno). **SPC** promette uno speciale in merito così da fare chiarezza una volta per tutte.

playFaq

PlayFAQ - Super PlayStation Console
Via XXV Aprile 39 - 20091 Bresso (MI)
e-mail: playfaq@tin.it
Si prega di non inviare e-mail con *attachment* superiori a 500K

a cura di Marcello Cangialosi

Spettabile redazione di **SPC**, potreste pubblicare (in un futuro non troppo remoto) la recensione del *videogame* **Cowboy BeBop**? In rete ho trovato sia la copertina che le immagini, ma niente recensioni. Visto che la serie TV è veramente innovativa e coinvolgente, spero che il gioco non si riveli un mero *shooter* 3D. Confido in voi.

Quando vi è un esubero di titoli commercializzati per una console in un breve lasso di tempo, la scelta dei giochi da recensire è condizionata dal loro valore qualitativo. In sintesi, si tende a privilegiare i titoli più belli (il 2%) e ad ignorare le immani schifezze (il 98%). E' questo il caso del *tie-in* della serie animata di *Cowboy BeBop*, prodotto e distribuito da Bandai Visual nella prima metà del 1998. Il gioco consiste in un piatto e poco gratificante sparatutto a percorso prefissato chiaramente ispirato a **Starfox**. Alla guida dello Swordfish II di Spike, il giocatore deve affrontare una serie di missioni ambientate in canyon o in intricate metropoli, seguendo gli ordini ricevuti via radio dall'equipaggio del BeBop. Ogni livello si conclude con un combattimento contro un boss nel corso del quale è possibile muoversi liberamente a 360°. Caratterizzato da un dettaglio grafico mediocre e da una difficoltà di gioco frustrante e mal bilanciata, non si discosta molto dal consueto livello qualitativo delle produzioni Bandai. **Cowboy BeBop** fallisce anche sotto l'aspetto puramente collezionistico risultando privo di sequenze filmate, illustrazioni o brani della stupenda colonna sonora originale. Solo la presenza di numerosi dialoghi realizzati dai doppiatori della serie, tra cui spicca la voce di Megumi Hayashibara (Rei Ayanami, Ranma 1/2 donna), può risultare d'interesse ad un appassionato dell'*anime*. In sintesi un gioco da evitare a meno che la passione per il cartone animato non sia talmente forte da offuscare il proprio giudizio critico.

QUESTO MESE: L'*ENVIRONMENT MAPPING* DI GT2000 È REALE O SIMILE A QUELLO IMPIEGATO NEI PRECEDENTI EPISODI DI GRANTURISMO PER PLAYSTATION?

Cosa devo fare se acquisto la PlayStation 2 giapponese? Devo modificarla, comprare cavetti, ecc? Potrò in un secondo momento usufruire dei titoli PAL e godermi i film in DVD commercializzati in Italia?

Di modificare PlayStation2 ancora non se ne parla. Dalla Cina arrivano voci di ricerche e sperimentazioni in corso, ma ancora nulla di concreto. Il cavo SCART RGB dell'attuale PlayStation funziona a meraviglia. Puoi usare quello senza dover comprarne necessariamente uno nuovo. L'unico problema sorge qualora si voglia collegare la console ad un impianto stereo. Considerata l'assenza di uscite dedicate (al di là di quella ottico-digitale si intende) l'unico modo per bypassare il problema è acquistare un cavetto SCART *ad hoc* con le due uscite audio separate. Inutile precisare che ti ci vorrà anche un adattatore per il voltaggio e circa 2 milioni di lire in contanti. Contrariamente a quanto riportato, la console giapponese non legge i film italioti su DVD. Sebbene il codice regionale sia il medesimo, un *check* sul formato televisivo sembra impedire la lettura di DVD PAL sulla console NTSC. *Damn!* A giudicare da quanto sentito in giro, pare sia possibile leggere quantomeno i DVD-Move Code 1 (America) premendo alcuni tasti del Dual Shock 2 dopo aver inserito il DVD nel *tray*. Dopo alcuni tentativi falliti, **SPC** è riuscita a far funzionare qualcosa, ma rimanda al prossimo numero ulteriori informazioni sulla procedura da eseguire.

E' vero che il Dreamcast ha più memoria RAM della PS2?

Assolutamente no (ma chi vi mette in testa certe idee?). Sono rispettivamente 16 Mega (di cui 8 destinate allo stoccaggio delle *texture*) contro 32 (a cui si aggiungono i 4 Mega incastonati nel *Graphics Synthesizer*).

Avete qualche notizia sul gioco **Gundam Giren's Ambition**?

E' un gioco di strategia a turni ambientato nella "Guerra di un Anno" nel quale si controllano le forze di Zion anziché quelle della federazione terrestre. Se non ricordo male **Gundam Giren's Ambition** dovrebbe essere uscito in Giappone lo scorso mese di febbraio.

L'*environment mapping* di **GT2000** è reale o simile a quello impiegato nei **GT** per PlayStation?

Sorprendente Polyphony. I programmatori capeggiati da Yamauchi sono pazzi. L'*environment mapping* in **GT2000** è ottenuto senza sotterfugi (al contrario di quanto avviene in **Ridge Racer V**). L'ambiente poligonale circostante la vettura si specchia realisticamente ed in tempo reale sulla lucida superficie della medesima. La versione dimostrativa vista durante lo scorso *PlayStation Festival* non lascia dubbi in proposito. Dal *guard rail*, alle segnalazioni stradali, dai cordoli, ai ponti, l'intero percorso di Seattle mostrato durante la manifestazione scivolava morbidamente lungo la carrozzeria di una Mitsubishi Lancer Evo V lanciata a folle velocità. Se la qualità tipografica lo acconsente, dovresti riuscire a scorgere l'immagine del bordo pista (*guard rail* più le strisce bianche delimitanti i margini della strada) riflessa e deformata lungo la fiancata posteriore sinistra dell'RX-7 mostrata in figura. *Impressive stuff*.

Che razza di fine ha fatto **Messiah** per PlayStation?

David Perry continua a sostenere che è quasi pronto. Certo, certo...

Ho appena finito di vedere il *match* Naseem vs Bungu e mi è venuto in mente che non ci sono più notizie sul gioco di boxe della Codemasters dedicato al campione del mondo: che fine ha fatto **Prince Naseem Boxing**?

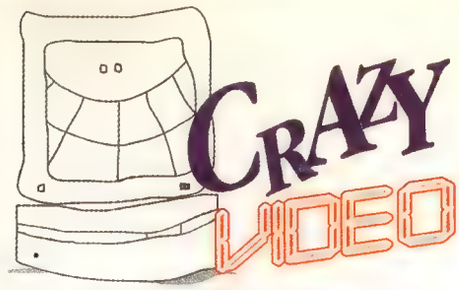
Da un'attenta analisi della *preview* di **Prince Naseem Boxing** pubblicata sul numero 56 di **Super PlayStation Console** è venuto fuori che il *boxe simulator* di Codemasters è previsto per questa primavera. Il 30 aprile per l'esattezza.

PS2 RELEASE SCHEDULE

TITOLO	CASA	DATA
A-Train 6	ArtDink	Uscito
Drum Mania	Konami	Uscito
Eternal Ring	From Software	Uscito
Kakinoki Shogi 4	ASCII	Uscito
Kessen	Koei	Uscito
Mahjong Taikai 2	Koei	Uscito
Morita Shogi	Yuki	Uscito
Ridge Racer V	Namco	Uscito
Stepping Selection	Jaleco	Uscito
Street Fighter EX3	Capcom	Uscito
Fantavision	SCEI	Uscito
Mahjong Yaroze 2	Konami	Uscito
Eisei Meijin IV	Konami	Uscito
Doukyu Billiards 2	Ask	Uscito
Golf Paradise	T&E	23 marzo
I.Q. Remix +	SCEI	23 marzo
Driving Emotion Type-S	Square	30 marzo
Tekken Tag Tournament	Namco	30 marzo
Dead or Alive 2	Tecmo	30 marzo
Gekikuukan Pro Baseball	Square	30 marzo
Jikkyou World Soccer	Konami	30 marzo
Shogi Expert VI	Konami	13 aprile
Gradius III&IV	Konami	13 aprile
Sky Surfer	Idea Factory	13 aprile
American Arcade	Astroll	27 aprile
Wild Wild Racing	Imagineer	27 aprile
Primal Image v.1	Atlus	27 aprile
O Story	Enix	27 aprile
Evergrace	From Software	27 aprile
Snowboard Super Cross	EA Canada	27 aprile
EX Billiards	Takara	Aprile
Be On Edge (DJTV)	SCEI	Primavera
All Stars Pro Wrestling	Square	Primavera
Reiselied: Efemeral Fant.	Konami	Primavera
Hreszwelg	Gust	25 maggio
Armored Core 2	From Software	Estate
Flower, Sun & Rain	ASCII	Estate
Gun Griffon Blaze	GameArts	Estate
Onimusha	Capcom	Estate
Soccer Game	Taito	Estate
Silpheed 2	GameArts	Estate
Olympic Game	Konami	Settembre
Densha De Go!	Taito	Inverno
Final Fantasy XI	Square	2001
Final Fantasy X	Square	2001
500 GP	Namco	TBA
Extermination	SCEI	TBA
Gran Turismo 2000	SCEI/Polyphony	TBA
Maximo	Capcom	TBA
Powerful Baseball 7	Konami	TBA
The Bouncer	Square	TBA
Disney All-Star	Square/Disney	TBA
Shin Sangoku Musou	Koei	TBA
Munch's Oddysee	Oddworld	TBA
Boku To Maoh	SCEI	TBA
Den Sen	SCEI	TBA

Con prezzi assurdi che vanno dai 2.000.000 ai 2.400.000 (!) di lire, vi prego, ditemi un solo, schifoso motivo per cui dovrei comprare subito una PlayStation 2 di importazione.

Nessun motivo, ma anche se la volessi comprare (per sopravvenuti disturbi mentali o insperata megavincita miliardaria al Super Enalotto) temo che rischieresti di rimanere a mani vuote. I pochi esemplari di PlayStation2 importati in Italia sono andati esauriti in un paio di giorni. Fortunatamente il rifornimento sembra costante. C'è gente strana là fuori...



•Via Dante, 165
Sesto S. Giovanni (MI)
Telefono 02/2620680
Fax 02/2422357

•Nuovo Centro Commerciale
Le Portefranche
Erbusco (BS)
Tel. 030/7722694

NOLEGGIO E VENDITA D.V.D.
DISPONIBILI
PIÙ DI 350 TITOLI

disponibile modifica DREAMCAST

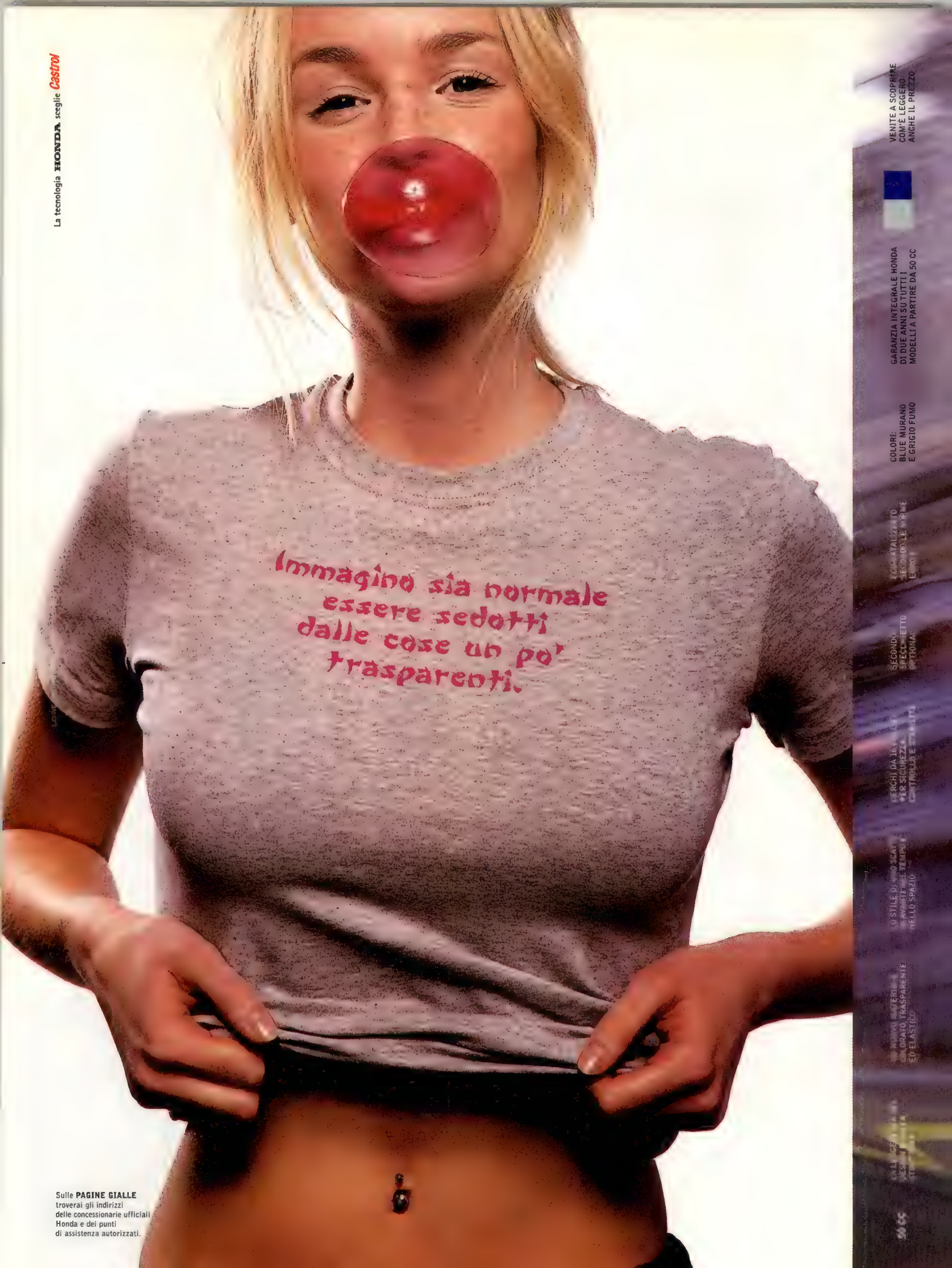
Videogiochi da tutto il mondo

VENDITA GADGET
magliette, poster, CD musicali e video giapponesi

disponibili tutti i gadget dedicati al mondo dei pokémon

DISPONIBILI TUTTI I TITOLI PC - CD ROM

PLAYSTATION 2
prenota ora la console dei tuoi sogni


Immagino sia normale
essere sedotti
dalle cose un po'
trasparenti.
La tecnologia HONDA sceglie Castrol
Sulle PAGINE GIALLE
troverai gli indirizzi
delle concessionarie ufficiali
Honda e dei punti
di assistenza autorizzati.
VENITE A SCOPRIRE
COM'È LEGGERO
ANCHE IL PREZZO
GARANZIA INTEGRALE HONDA
DI DUE ANNI SU TUTTI I
MODELLI A PARTIRE DA 50 CC
COLORI:
BLUE MURANO
E GRIGIO FUMO

Sky
HONDA
METRO
HONDA
www.hondaitalia.com
www.honda-eu.com

playworld

Breaking the news from the PlayStation World

a cura di Marcello Cangialosi

PS2: CRONACA DI UN SUCCESSO ANNUNCIATO

COME ANCHE I PIÙ DISINFORMATI di voi sapranno, lo scorso 4 marzo Sony Computer Entertainment ha sbrigliato il suo stallone nero mangia poligoni dopo mesi di trepidante attesa.

La commercializzazione di PlayStation2 segna l'inizio della prima fase della strategia Sony tesa al dominio del settore dell'intrattenimento elettronico casalingo per i prossimi cinque anni. Cavallo di Troia dell'era di Internet e dell'*e-commerce*, il nuovo sistema Sony si è infiltrato nelle case di 980.000 mila acquirenti mascherato da "innocua" console. Ma resterà tale solo per un altro anno ancora. Nel 2001, sostiene Sony, lo vedremo crescere e diventare qualcosa di più. Lo vedremo assurgere a ruolo di portale privilegiato per l'accesso a contenuti digitali in rete e all'*online gaming*. Progetto utopistico? Fuffa propagandistica? C'è chi dice di si, e c'è chi dice di no. A noi, in fondo, piace solo giocare...

Nonostante le critiche mosse alle sue prime *killer application* e un imprevisto contrattempo tecnico con alcune *memory card* (un contrattempo dagli effetti borsistici catastrofici per Sony), PlayStation2 è qui col suo carico di promesse e potenzialità. **Super PlayStation Console**, grazie al suo inviato a Tokyo Cristophe Kagotani, racconta e analizza gli eventi occorsi dal 4 marzo ad oggi partendo dall'inizio, anzi, dal giorno prima.

Venerdì 3 marzo
Ore 17:34
ARRIVO AD AKIHABARA

SPC scende dal treno giunto alla stazione di Akihabara in un clima di elettrizzante euforia collettiva. Circondati da un'orda eccitata di fan, siamo pronti a condividere con loro il rituale folkloristico più rappresentativo del popolo nipponico dopo la cerimonia del tè. Armati di sacco a pelo e tanta pazienza, centinaia di *otaku* sono venuti fin qui, nel quartiere dell'*hi-tech* di Tokyo, per trascorrere una notte all'addiaccio pur di assicurarsi n°1 unità a testa del nuovo sistema Sony in arrivo fra 13 ore e 26 minuti.

Nonostante la possibilità di ordinare la console direttamente dal sito ufficiale PlayStation.com, in tanti hanno preferito aspettarla all'uscita dei negozi. Del resto, negli ultimi tre giorni, i media hanno veicolato allarmanti previsioni in merito alla disponibilità di PlayStation2 per domani: "probabilmente non ci saranno sufficienti macchine per soddisfare l'enorme richiesta". Peggio ancora, i problemi di sovraffollamento patiti dal *server* Sony dal giorno della sua inaugurazione (avvenuta appena due settimane prima durante lo svolgimento del *PlayStation Festival 2000*), non sono certo apparsi rassicuranti per il popolo di aspiranti acquirenti. Il panico cresce mentre, uno dopo l'altro, gli addetti dei negozi dirottano la massa verso altre fonti di approvvigionamento ostentando avvisi di fine scorte per avvenuto esaurimento delle prenotazioni. Sony sembra aver rifornito i dettaglianti con un numero esiguo di unità per favorire le vendite *online*. Dannazione! La cordata di *early adopter* invade i marciapiedi ricreando le medesime scene di assembramento viste nella vecchia Unione Sovietica nei momenti più bui della crisi alimentare. L'anarchia regna sovrana. Gira voce che Softmap (una delle principali catene di videogiochi) non abbia ancora esaurito le sue scorte. Non c'è dubbio che sarà quello il luogo in cui molti di noi lotteranno per mettere le mani sull'ambito trofeo. 180 persone sono già lì, circondate da esponenti della polizia locale incaricati di vigilare su di loro per tutta la notte. Coni arancioni legati l'uno all'altro da strisce giallo-nere vengo strategicamente dispo-

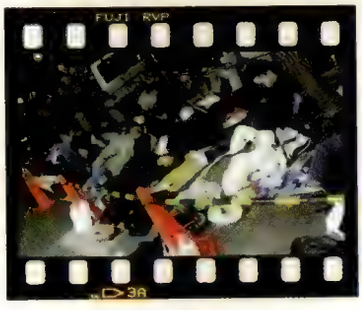
sti a terra per dare ordine alla calca umana e lasciare libero il passaggio ai pedoni che non partecipano alla cerimonia. Un addetto di Softmap confida a **SPC** che lo stesso caos è stato registrato all'ingresso di altri tre negozi nei dintorni. La notizia non ci sorprende affatto.

Ore 20:00
THEY ARE COMING!

Arrivano i camion. Li vediamo parcheggiare davanti ad un ingresso secondario di Softmap. Protetti da una cordata di vigili e poliziotti, gli addetti cominciano a tirar giù scatole con su scritto "SCPH-10000". Si, sono arrivate. Ad occhio e croce saranno circa 150. La vista di tanta abbondanza alimenta sospiri di sollievo in seno alla cordata. Non tutti i negozi hanno beneficiato del medesimo volume di fornitura. Dopo interminabili discussioni, SCEI ha autorizzato la vendita senza prenotazione di PlayStation2 in solo 3 aree: Akihabara, Shibuya e Shinjuku. In virtù di una bizzarra politica distributiva discriminatoria, alcuni punti vendita sono stati riforniti di 150/180 unità, altri di 300, altri non ne hanno ricevuta neanche mezza. *Too bad.*

Sabato 4 marzo
Ore 00:01
L'ATTESA

Man mano che il tempo scorre, altra gente si unisce alla fila che ormai ha raggiunto l'estensione di un paio di isolati. E' appena trascorsa la mezzanotte e il freddo inizia a farsi sentire. Ognuno di noi comincia a prepararsi per trascorrere alla meno peggio la lunga notte d'attesa. Alcuni raccattano qualche tavola di cartone per potersi sedere sull'asfalto gelido, mentre i veri *otaku* professionisti dispiegano tavolini e seggioline allestendo zone di intrattenimento di vario genere. **SPC** ne vede quattro impegnati in una partita a Shoji (o qualsiasi cosa fosse) sul ciglio della strada. Altri addirittura si sono portati dietro un televisore da 14", un generatore elettrico e due console (PlayStation e PC-Engine Duo). Anche i negozianti alleviano le sofferenze dei presenti distribuendo alimenti e bevande calde (proprio come in Italia, no?). E' quasi l'alba. Arrivano i media. Tecnici e giornalisti cominciano a piantare telecamere e a provare i microfoni nell'attesa delle 7:00, l'ora di apertura dei negozi. Intanto, una serie di elicotteri in circolo sopra le nostre teste, fornisce immagini di un'Akihabara in delirio da PS2 alle emittenti televisive più facoltose.



Ore 7:00
START!

Finalmente. Le saracinesche di Softmap si aprono per metà lasciando uscire alcuni addetti con l'incarico di organizzare la trepidante tribù di *otaku*. Veniamo disposti in fila per quattro ed avvertiti che, per evitare congestioni, verremo chiamati a gruppi. Poco dopo Softmap spalanca le porte e comincia ad inghiottirci a bocconi. All'interno il clima da ressa viene mitigato da una perfetta organizzazione logistica. Dietro ai banconi, una montagna di scatolame blu elettrico rapisce lo sguardo mentre si viene invitati presso una delle "postazioni d'acquisto" numerate. L'olfatto, di converso, viene attirato dai mazzi di fiori che *software house* come Square, Konami e SNK hanno fatto pervenire in loco per esprimere le proprie congratulazioni a Sony. Nel frattempo, illuminato da un sorriso che richiederebbe milioni di poligoni per essere riprodotto, Ken Kutaragi percorre soddisfatto il luogo dell'assalto in massa, scattando foto con la sua videocamera digitale, e rilasciando alla stampa interviste sia in Giapponese che in Inglese (quest'ultimo alquanto discutibile).

HYPE: CONTROINDICAZIONI

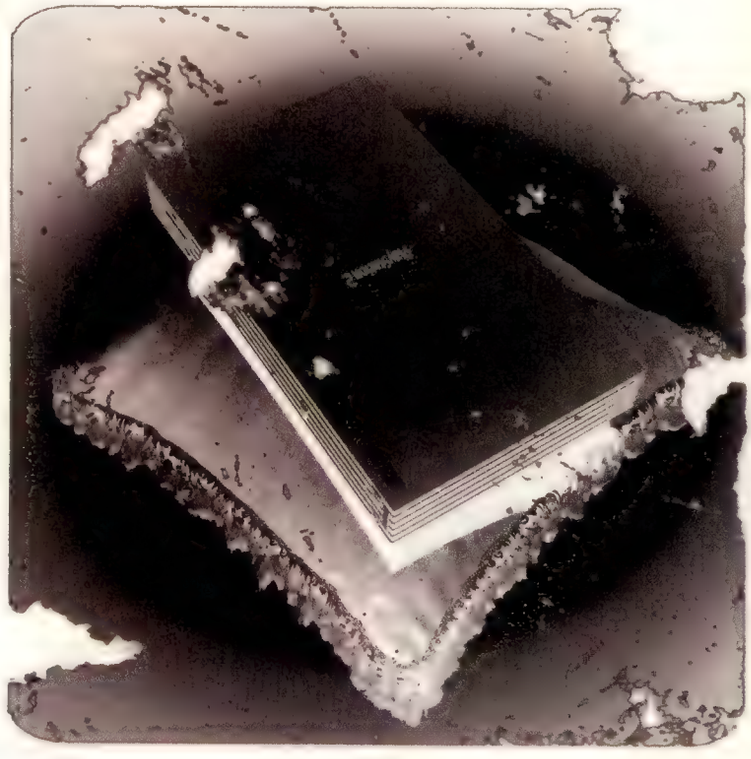
Studi scientifici hanno ipotizzato l'insorgere di comportamenti anomali in soggetti esposti per troppo tempo al bombardamento mediale *hype*-genico. Lo dimostra il caso PlayStation2. Il 4 marzo scorso alcune persone sono state vittime di "inconvenienti" e "disturbi" riconducibili agli effetti dell'*hype*. Tre i casi più eclatanti:

1. La notte del 3 marzo, in Akihabara, un giovane *otaku*, disperato perché consapevole di non potersi procurare la nuova console Sony, ha tentato di togliersi la vita lanciandosi da un palazzo. Fortunatamente l'insano gesto non ha avuto conseguenze gravi. Il giovane è stato subito trasportato all'ospedale più vicino e quindi dimesso pochi giorni dopo.
2. Un gruppo di ragazzini giapponesi ha tentato di rubare alcune partite di PS2 da una delle catene di negozi di videogiochi di Akihabara. La polizia locale li ha beccati con le mani nel sacco ed arrestati.
3. Mentre tornava a casa dalla prefettura di Saitama, un giovane neo proprietario di PlayStation2 è stato alleggerito del suo nuovo sistema Sony da due scippatori. Da allora il ragazzo non parla più, si fa chiamare Ken e minaccia sovente di buttarsi dal balcone di casa travestito da draghetto viola.

Ore 7:46
GOT IT!

SPC esce da Softmap con il bottino sotto il braccio in direzione della più vicina presa di corrente. Gli altri acquirenti, dimentichi della stanchezza, posano per la stampa, ansiosa di immortalare i primi proprietari di PlayStation2. Poche ore più tardi, di PlayStation2 non se ne troveranno disponibili neanche a pagarle oro tant'è che alcuni furbacchioni (yahoo.co.jp) vendevano all'asta PlayStation2 a prezzi variabili fra i 45.000 e i 120.000 yen (circa 2 milioni e mezzo di lire). C'è ancora qualcuno che ha il coraggio di lamentarsi dei prezzi praticati in Italia?

PS2: UN SUCCESSO PER METÀ?



SONO TRE GLI ASPETTI FONDAMENTALI da prendere in considerazione prima di analizzare il lancio di una nuova console: il numero di unità vendute, l'occorrenza di problemi *hardware* sul volume di unità prodotte (sempre presenti nei primissimi esemplari di ogni piattaforma) e la qualità tecnoludica dei primi titoli disponibili. Sulla base del primo dato è possibile determinare l'efficacia della campagna promozionale messa in piedi dalla casa costruttrice. Il secondo aiuta a capire se tutto è andato veramente per il verso giusto. Il terzo a niente, o quasi...

Ma prima di applicare questa procedura su quanto è accaduto il 4 marzo, facciamo un passo indietro fino al 27 novembre 1998. Sega commercializza Dreamcast sul mercato giapponese piazzando in un sol giorno 150.000 unità a 29.800 yen cadauna, arrivando a quota 240.000 per la fine di dicembre. Una cifra dall'odore di successo nonostante Sega contasse di rendere disponibili 500.000 console. I soliti problemi di fabbricazione, *you know*. Il *software* ludico annoverava un titolo decente e tre penosi (rispettivamente **Virtua Fighter 3tb** e **PenPen Tricelon**, **Godzilla** e **July**) con l'attenzione degli *early adopter* verso le promesse di **Sonic Adventure** (dicembre) e **Sega Rally 2** (gennaio '99). Tutto sommato un lancio ottimo seppur al di sotto delle *performance* registrate con Saturn (200.000 unità vendute nel primo giorno).

Fast-forward al 4 marzo 2000. Il *D-Day* targato Sony. In un giorno vengono vendute 980.000 PlayStation2, 20.000 in meno rispetto al milione previsto, comunque diverse misure sopra quelle del Dreamcast (è ironico ricordare che, nella stessa occasione, ma del 1994, una giovane SCEI vendette appena 100.000 PlayStation). Non male per una console dal prezzo difficilmente concorrenziale. Ma una campagna promozionale impeccabile culminata nel *PlayStation Festival 2000* di febbraio aveva già preparato il terreno. Al di là della superiorità tecnologica, ciò che sembra aver contribuito maggiormente al successo della console è il supporto del DVD-Video. I primi acquirenti hanno dimostrato di accettare la polifunzionalità di PlayStation2 gettando "nuovi" soldi sul mercato dei film su DVD. L'intero settore ha beneficiato di maggior numero di affari. Tsutaya, una catena di vendita e noleggio di DVD-Video, ha registrato un incremento delle vendite del 400%. Passando ai giochini... Poco più di una mezza dozzina i titoli disponibili, fra cui (in ordine di unità vendute) **Ridge Racer V** (242.520 copie), **Kessen** (127.482), **Street Fighter EX3** (101.784), **Drum Mania** (63.146) ed **Eternal Ring** (44.382).

Tutto come da programma, quindi? Non proprio. Sebbene Sony sia stata abile nel cucinare l'*hype* a puntino (con la complicità dei media tradizionali), ha dovuto affrontare la piaga dei problemi *hardware*. Lo scorso 4 marzo, mentre i negozi di Akihabara chiudevano i battenti, dal tepore delle loro stanzette, alcuni acquirenti cominciavano a storcere il naso. Principale agente del malumore, la nuova *memory card* da 8 mega inclusa nella confezione di PlayStation2. Alcuni esemplari della periferica hanno preso ad andare di matto, cancellando di propria iniziativa *file* salvati o il *driver* che comanda il funzionamento del lettore DVD-Video. Fonti ufficiose sostengono che Sony si sarebbe difesa accusando Namco di aver cannato l'algoritmo di salvataggio dati in **Ridge Racer V** (da cui la cancellazione accidentale del *driver*). Namco avrebbe ribattuto dicendo "non è vero niente, è tutta colpa tua, gne, gne". Solo più tardi Sony ammetterà ufficialmente di aver riscontrato malfunzionamenti nello 0.05% delle *memory card* distribuite il 4 marzo. Poco dopo Sony cerca di contrattaccare e annuncia la distribuzione di 500.000 nuove console a cadenza mensile partendo da marzo (al termine del quale stima un venduto di 1.400.000 PlayStation2). Ma è troppo tardi. Sebbene trascurabile il difetto di fabbricazione intacca la credibilità di PS2 come lettore DVD, sollevando dubbi che ne inficeranno tutta l'immagine. Dubbi aggravati dal ritorno nei negozi delle prime macchine difettose. **SPC** ne ha vista una in quel di Tokyo con un **Ridge Racer V** incapace di tenere tutti i poligoni insieme sullo schermo. Cose che capitano. *Shit happens*.

Mentre si attende un comunicato Sony in merito all'entità del fenomeno, il chiacchiericcio internettiano diffonde voci tutt'altro che rassicuranti (c'è chi giura che alcuni giapponesi delusi si stiano rivendendo la console, travisando forse i comunicati d'asta diffusi da Yahoo! Japan). E si scatena il putiferio. Da un capo all'altro di Internet rimbalzano voci di a) console difettose, b) lenti starate e c) disservizi del lettore video a console verticale. Custodi di verità o suggestioni, queste voci hanno sortito effetti devastanti per Sony (stranamente taciturna durante tutta la vicenda). In poco meno di due settimane, la quotazione del titolo della società (cod: SNE), dopo un'impennata pre-lancio che ha registrato massimi di 315 dollari per azione, precipita a 235 dollari, un minimo che non toccava dal 19 gennaio scorso. Alcuni analisti interpretano il calo come un chiaro segnale di sfiducia. .

A questo punto, Sony dovrà necessariamente stupire con qualcosa di nuovo al prossimo *Tokyo Game Show* (dal 31 marzo al 2 aprile) se vuole riavere i propri investitori.

GLI SVILUPPATORI

Se il mercato non ha accolto con particolare entusiamso la caduta di stile di PlayStation2, altrettanto si può dire del popolo che videogioca. L'atteso balzo-generazionale-intergalattico-nel-mondo-delle-esperienze-interattive-veicolanti-emozioni-multimediali, infatti, non sembra sia stato avvertito da nessuno.
O quasi...

Se con Dreamcast il "cambiamento" (dai 32 ai 128 bit) è stato tale da porre in secondo piano le minime prime disfunzioni estetiche riscontrate nei primi giochi per il sistema Sega, con PlayStation2 un balzo meno marcato ha deviato l'attenzione più sui difetti che sui pregi del *software*. Due ordini di clemenza differenti per due sistemi differenti, commercializzati in momenti differenti.

Ma c'è qualcuno che la vede nella maniera opposta. Gli sviluppatori hanno reagito con stizza ad alcune critiche impietose mosse dall'utenza verso PlayStation2. Dopo aver ribadito le loro convinzioni in merito alla superiorità della tecnologia Sony rispetto a quella Sega, hanno smontato pezzo per pezzo i capi d'accusa, indicando un'unica grande ragione per cui **Ridge Racer V** e **Street Fighter EX 3** non sono come tutti se li aspettavano: PlayStation2 non è semplice da programmare.
Ciononostante gli sviluppatori ostentano fiducia. Vedono in PlayStation2 una sfida che ripaga degli sforzi compiuti. Ecco alcuni pareri:

- *"Il fatto che non sia semplice non vuol dire che l'*hardware *faccia pena, vuol dire solo che non è semplice da programmare. La prima generazione di giochi sembrerà inferiore a quella della seconda più di quanto non sia accaduto in passato su qualsiasi altro sistema. [...] Tutte le critiche che sento sono solo piagnucolii. PlayStation2 ha tutto. Ci puoi fare qualsiasi cosa".*
- *"PlayStation2 ha la curva di apprendimento più lunga di ogni altro sistema nella storia. [...] PlayStation2 è un sistema a tre processori incredibilmente complicato. Di base ha un processore simile a tutti gli altri, ma molto più potente ed affiancato da due co-processori, VU0 e il VU1 (*Vector Unit*)".*
- *"La chiave sono i co-processori. Sono l'arma segreta. Chi non sfrutta i due VU sta praticamente sprecando l'*hardware*".*
- *"Una delle difficoltà principali di PlayStation2 concerne la* texture RAM. *Non c'è dubbio. Le* texture *saranno più difficili da gestire rispetto a PlayStation o Nintendo 64. Perché? Perché Kutaragi-san ha avuto l'intelligenza di mettere 4 mega di VRAM su un chip* [il Graphics Synthesizer]. *Una scelta che di fatto limita la quantità di VRAM disponibile, ma premia con una maggiore velocità di trasferimento".*
- *"Le persone che tentano di screditare PlayStation2 stanno facendo un buco nell'acqua. [...] Tutto quell'*hype *ha generato ridicole aspettative in loro".*

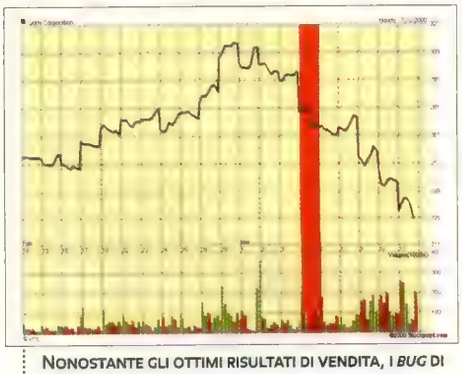
In sintesi, sfruttare a dovere PlayStation2 comporta maggiori sforzi e maggiori tempi di apprendimento: del resto Square non scherzava quando diceva che solo poche case sarebbero state in grado di sfruttare a dovere la rivoluzionaria architettura di Emotion Engine e Graphics Synthesizer. E se non ci riesce ancora Namco, figuramoci Arika...

D'ora in avanti Sony dovrà dedicarsi a questo, a lubrificare il meccanismo di trasferimento dell'industria da un modello di sviluppo all'altro. Offrire un maggior supporto tecnico alle società terze parti diventa adesso imperativo categorico. Di converso, sebbene la scarsa eccezionalità dei titoli di lancio sia giustificata dai ritmi lavorativi sincopati antecedenti la commercializzazione di ogni nuova piattaforma ludica, le future produzioni dovranno concedersi tempi più lunghi se vorranno assicurarsi il successo della console a cui sono destinate.

LUNCHINANTE

Tutto ciò che avete sempre cercato di ignorare e non avete mai minimamente pensato di chiedere sul lancio di Dreamcast e PlayStation2. Il confronto.

	DREAMCAST	PLAYSTATION2
Numero di console vendute	150.000	980.000
Media interessati all'evento	nazionali	internazionali
Omaggi da terze parti	No	Si (mazzi di fiori)
Esponenti *management* presenti	2 (Hidekazu e Irimajiri)	1 (Kutaragi)
Indumenti indossati dagli esponenti del *management* presenti	Giacchetta da festa arancione a manica larga, aperta sul davanti con ideogrammi ricamati sul bordo	Giubbotto sintetico impermeabile, scuro, con sottili linee rosse sulle cuciture e marchio piesse sul petto
Espressioni ostentate dagli esponenti del *management* presenti	Sorriso smagliante e pugni serrati alla Gianni Morandi che dice "vai forte!".	Sorriso compiaciuto, occhi sottili. Andatura a bacino basculante, mano in tasca e mento alto.



NONOSTANTE GLI OTTIMI RISULTATI DI VENDITA, I *BUG* DI ALCUNE *MEMORY CARD* E VARI EPISODI DI MALFUNZIONAMENTO DELL'*HARDWARE*, HANNO FATTO CROLLARE A PICCO LE QUOTAZIONI SONY SUL MERCATO BORSISTICO. IN ROSSO IL *D-DAY*. (GRAFICO: WWW.WALLSTREET.COM)

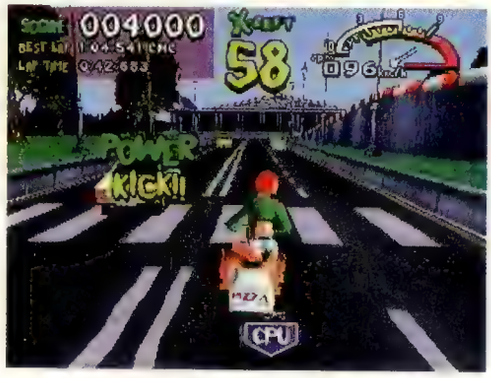
Newsweek a Panorama, tutti ne hanno parlato. Anche in Italia, dove il 5 marzo era possibile intrattenere conversazioni sul nuovo sistema Sony anche col fruttivendolo sotto casa. Ulteriori informazioni su **MBF© Today** di questo mese.

I MEDIA TRADIZIONALI

Mai come nel caso di PlayStation2, i *media* tradizionali hanno dato tanto risalto al lancio di una console sul mercato nipponico. Fino ad oggi evento "di nicchia", il lancio di PlayStation2 è rimbalzato su tutta la rete e passato attraverso tutti i canali informativi di massa. Dalla CNN al TG5, dal settimanale

RADIKAL **BIKERS**

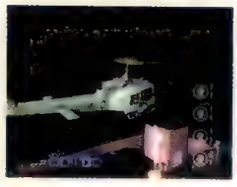
UNA DELLE FIGURE PROFESSIONALI PIÙ DIFFUSE IN seno alla comunità giovanile universitaria è senz'altro il ragazzo delle pizze a domicilio. Conversione dell'omonimo *coin-op* uscito in sala giochi poco meno di due anni fa, **Radikal Bikers** potrebbe essere descritto come l'allegoria di questo triste e sottopagato lavoro *part-time*. Alla guida del suo scooter, il giocatore è chiamato a percorrere intricati percorsi urbani da un capo all'altro di una città interamente poligonale, nel tentativo di consegnare pizze entro un tempo prestabilito. Banalmente, il traffico costituisce l'ostacolo principale da superare approfittando dei *power up* strategicamente distribuiti lungo il tragitto (tra cui *power-boost* e *power kick*). L'endemica semplicità di **RB** è resa un filino più interessante dalla presenza di trampolini e scorciatoie da imparare a memoria se si aspira a diventare il numero uno dei Pizza Boys. Sebbene graficamente inadatto a concorrere con i più sofisticati *coin-op* di oggi, una meccanica di gioco semplice ed intuitiva ha fin ad oggi garantito a **RB** un



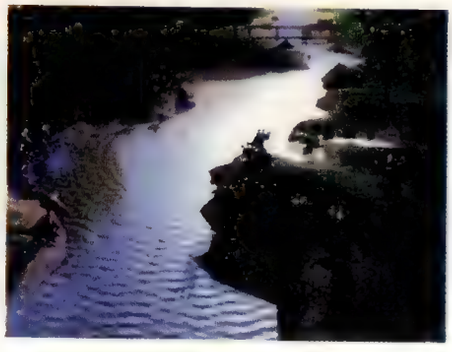
posto d'onore fra le fila di sistemi mangia poligoni targati Sega o Namco. L'*hardware* PlayStation non dovrebbe incontrare troppe difficoltà nel riproporre una pedissequa trasposizione del gioco, ma il team di sviluppo dovrà necessariamente lavorare sulla longevità prima di proporlo all'utenza domestica, in tal senso più esigente rispetto a quella salagiochistica. Prodotto e distribuito da Infogrames, la versione PlayStation di **RB** è prevista per la fine dell'anno.

THE **DREAMLAND** CHRONICLES: **FREEDOM** RIDGE

VIRGIN INTERACTIVE HA ANNUNCIATO L'ACQUISIZIONE dei diritti di distribuzione dello strategico a turni **The Dreamland Chronicles: Freedom Ridge** per PC e PlayStation2. Sviluppato da Mythos Games, responsabili delle palpitanti esperienze ludiche veicolate dalla bellissima serie **X-Com**, **TDCFD** combinerà l'esperienza di Mythos con le ultime tecnologie in campo 3D per offrire uno strategico complesso, ma al tempo stesso esteticamente gratificante. Ambientato in un futuro prossimo, **TDCFD** sfrutta i temi classici dello *sci-fi* e le moderne teorie cospirative di matrice ufologica (*Area 51*, *Men in Black* e tutto il resto) per ricreare il giusto *background* storico/scenografico all'esperienza ludica. Dopo 70 anni di guerra contro un'agguerritissima ondata aliena, la razza umana si trova a un passo dall'estinzione. Con le forze militari e governative dell'intero pianeta in ginocchio, spetta alla Terran Liberation Army fare la voce



grossa contro la minaccia extraterrestre. Partendo da un misero bagaglio di armi e tecnologie, il giocatore dovrà creare basi per l'addestramento e il reclutamento di soldati nonché stabilimenti scientifici per la ricerca di nuovi mezzi d'offesa/difesa, lottando per accaparrarsi ogni risorsa terrestre utile allo scopo. Dovrà inoltre allestire le proprie truppe, disporle sul campo di battaglia e attuare le strategie più opportune per snidare gli alieni asserragliati dentro palazzi disabitati o in agguato entro fitte aree boschive. **TDCFD** rappresenta, in sintesi, la logica evoluzione di un *franchise* (**X-Com**) che ha saputo guadagnarsi l'apprezzamento dei fan del genere. Con ogni probabilità **SPC** avrà occasione di studiarlo meglio nel corso del prossimo *E3* previsto per maggio. Appuntamento quindi ad allora per un'estesa *preview* su uno degli strategici più interessanti degli ultimi anni.



micro**news**

• Dopo aver soffiato a Sony la distribuzione dei prodotti Square in Europa, una sempre più dinamica Crave Entertainment ha annunciato un secondo accordo eccellente con Irrational Games per la distribuzione del suo primo gioco per le console della prossima generazione (previsto per il 2001). Per chi ne fosse all'oscuro, Irrational Games è stata fondata nel 1997 da un gruppo di veterani dell'industria. Dopo aver partecipato con Looking Glass allo sviluppo del bellissimo **Thief: The Dark Project** per PC, Irrational Games ha impresso a fuoco il suo marchio nella storia videoludica col rivoluzionario quanto terrorizzante (*"Your flesh betrays youuuu!"*) *System Shock 2*, uno dei 5 migliori *PC game* di tutto il 1999. Durante il prossimo *E3* previsto per metà maggio, Crave ed Irrational Games presenteranno il loro nuovo progetto a porte chiuse. **SPC** aprirà quelle porte per voi. *Stay tuned.*

• Namco of Japan e Digital Hollywood hanno annunciato la prossima apertura del *Namco Digital Hollywood Game Lab*, un corso di specializzazione per sviluppatori intraprendenti finalizzato all'insegnamento delle tecniche di sviluppo all'avanguardia indispensabili per ottenere il massimo dalla tecnologia PlayStation2. Il corso avrà inizio ad aprile presso il centro creativo Namco in Yokohama. Quindici il numero massimo di studenti ammessi, mentre la quota di iscrizione ammonta a 1 milione di yen (circa 18 milioni di lire).

• Sony ha annunciato l'intenzione di concedere alle case costruttrici di *coin-op* l'uso della propria tecnologia a 128-bit per la produzione di *arcade* PS2 compatibili. In questo modo, il colosso nipponico spera di assicurarsi una fetta importante del settore operante a gettoni e di agevolare le conversioni da *coin-op* a PS2 e viceversa.

• Seppur in sordina, Sony of Japan comincia a dare i primi segnali di attuazione della sua strategia orientata al *networking* via PlayStation2. Sono stati infatti annunciati: una tastiera USB, un hard disk da 25 Megabyte ed un *cable modem*. Durante la recente *Game Developers Conference*, Phil Harrison ha altresì annunciato la prossima disponibilità di modem analogici USB fabbricati da terze parti.

• Squaresoft ha divulgato le prime informazioni sui dazi che i naviganti dovranno pagare per varcare il suo portale d'accesso ad Internet *PlayOnline*. L'utenza nipponica sarà tenuta a sborsare 480 yen (9.000 lire circa) e 980 yen (18.000 lire circa) al mese, per l'uso dei servizi di *chat*, *e-commerce* ed *e-distribution*, e dell'*online gaming* rispettivamente.

• *Computer Entertainment Software Association* (*CESA*), ha annunciato il numero di giochi che verranno presentati per ciascuna console all'imminente *TGS 2000* primaverile. I dati:

PlayStation - 50	**PlayStation2** - 17	**Dreamcast** - 21
Game Boy (incluso Game Boy Color) - 27		**Nintendo 64** - 4
PC - 17	**Wonderswan** - 1	**Altri** - 11

Un totale di 148 giochi quindi, ripartiti per generi secondo questo schema:

Sports - 25	*Action* - 18	*Role Playing* - 17
Simulation - 16	*Shooting* - 8	*Racing* - 8
Puzzle - 7	*Adventure* - 5	*Altri* - 44

• Sta per prendere il via *Join the Game*, un nuovo campionato di videogiochi organizzato da 3D Planet, dalla catena di ristoranti Spizzico e da Verdesport. Il torneo, che vede anche **SPC** fra i numerosi sponsor, toccherà dieci città italiane e vedrà il proprio culmine i giorni 26, 27 e 28 giugno in una finale nazionale a Treviso. Ai vincitori, inutile dirlo, andranno premi succulenti tra cui, *get this*, tre moto Gilera. Per avere maggiori informazioni su come partecipare al torneo, checkate il sito www.jointhegame.it o in alternativa rivolgetevi al numero verde 800/011124.

Il 1° Cash and Carry di Roma e del Lazio dedicato
"ESCLUSIVAMENTE AI RIVENDITORI"

NOVITÀ GIORNALIERE IN ARRIVO DA TUTTO IL MONDO
ORARIO CONTINUATO DALLE 10.00 ALLE 18.00
SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA

TOTALGAMES

DISTRIBUZIONE CONSOLLE E VIDEOGAMES

namco
EIDOS
INFOGRAMES
KONAMI
SQUARESOFT
Acclaim
Ubi Soft
TECNOLOGIES
PlayStation
NINTENDO64
Dreamcast

Tutti i marchi sono
dei legittimi propretari.

DISPONIBILE LA NUOVA PLAYSTATION 2 JAP!

NOVITÀ DEL MESE
FORMULA1 2000 PER PSX PAL

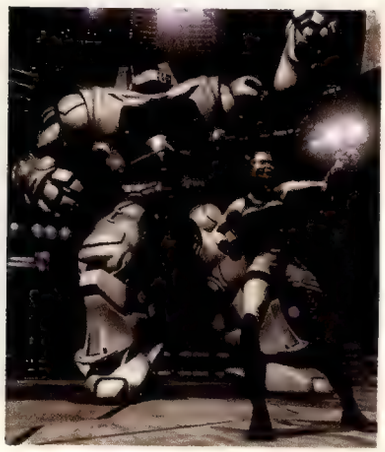
VIA NISO, 40/42 - 00181 ROMA M **FURIO CAMILLO**
TEL. 0678349839 - 067822410 - 0678140622

FAX 067858177
E-MAIL: TOTALGAMES@FLASHNET.IT
SITO: WWW.TOTALGAMES.IT

Volete ricevere il nostro listino con anteprime, novità ed offerte strepitose?
Contattateci totalgames@flashnet.it

GAME Developers CONFERENCE 2000

a cura di
Matteo Bittanti



San Josè (California). Bill Gates scende in campo, Sony accusa il colpo. Sega c'è, Nintendo è in ritardo (niente di nuovo). Bianco e nero, videogioco per davvero. Questo il *clou* della 14° edizione della *Game Developers Conference* (GDC), osservatorio privilegiato per comprendere le profonde trasformazioni che il settore del divertimento elettronico sta attraversando. L'evento - che si è svolto dall'8 al 12 marzo nel cuore/polmone/fegato della Silicon Valley - ha fornito indicazioni chiare su quello che ci aspetta nei prossimi anni. Per dirla con le parole di Tom Dussenberry, presidente della giga-*corporation* Hasbro, *"Siamo solo all'inizio, il mercato dell'intrattenimento interattivo sta per esplodere. Entro un lustro diventerà un vero e proprio fenomeno di massa"*. La rivoluzione digitale è appena cominciata. A scatenarla, una serie di fattori concomitanti, tra cui la commercializzazione di *personal computer* sotto i mille dollari, la crescente diffusione di Internet come piattaforma ludica, gli esponenziali miglioramenti tecnici sul fronte console, l'irreversibile integrazione mediale. Tutto questo ha innescato un processo che trasformerà un settore attualmente stimato sui sette miliardi di dollari in un colossale *business* da venti miliardi di dollari entro il 2002. Un mercato che fa gola a molti, Microsoft in testa...

THE POWER OF X

"Perché X-Box dominerà il mercato dei videogiochi? Semplice, avrà i giochi migliori". Questa, in sintesi, la tesi di Guglielmo Cancelli alias Bill Gates III, esposta durante la presentazione-delirio nel Civic Auditorium di San Josè. Gates, affiancato da un manipolo di *X-Men*, ha presentato ufficialmente la sua creatura, X-Box (www.xbox.com), il nuovo contendente al titolo di campione mondiale dei videogiochi. Il prototipo presentato era poco più di un simulacro dickiano, una grande *"X"* color grafite con una parte centrale di colore blu oceano. L'emozione del pubblico, in compenso, era reale...

Tecnicamente parlando (e stando alle dichiarazioni di Microsoft), X-Box dovrebbe offrire *performance* grafiche tre volte superiori a quelle di PlayStation2. Il processore centrale è un Pentium III custom a 600 MHz (Intel, dunque, e non AMD come tutti pensavano), 64MB DDR DRAM di memoria (compresa quella video), con bus a 200 Mhz. Il sistema operativo si basa sul *kernel* di Windows 2000 con estensioni DirectX 8 (presentate sempre durante la conferenza). Il punto di forza della macchina è tuttavia il *chip* grafico NV-25, sviluppato da Nvidia Corporation, capace di processare fino a 1.000.000.000 operazioni al secondo. *Yep*, un triliardo... Il sonoro sarà gestito da un processore a 64 voci, l'I3DL2, tra i più sofisticati mai concepiti. La console potrà essere connessa a Internet attraverso reti a larga banda. La macchina sarà dotata di quattro porte *joypad* e una presa audio/video per la connessione a schermi ad alta definizione (HDTV) ed impianti Dolby Digital. A differenza di PlayStation2, inoltre, X-Box sarà dotato in partenza di un disco rigido di 8 Gigabyte. I giocatori potranno dialogare attraverso la rete, scaricare giochi, nuovi livelli, scenari, *demo*, espansioni. La console possiede un lettore DVD capace di leggere film registrati in questo formato.

Il pezzo forte dello *show* è stata la presentazio-

X-BOX VS PLAYSTATION2

	X-BOX	PLAYSTATION2
CPU	Pentium III 600 MHz Intel	300 MHz MIPS EE
GPU	N-25 300 MHz Nvidia custom-designed X-Chip	150 MHz Sony GS
Memoria totale	64 MB	38 MB
Largezza di banda memoria	6.4 GB/sec	3.2 GB/sec
Poligoni/secondo senza effetti speciali	300 milioni/sec	66 milioni/sec
Poligoni/secondo con effetti speciali	100 milioni/sec	20 milioni/sec
Performance particelle	300 milioni/sec	100 milioni/sec
Texture simultanee	4	1
Texture compresse	Sì	No
Full scene Anti-aliasing	Sì	No
Massima risoluzione video	1920*1080	1280*1024
Lettore DVD	4x DVD	2x DVD
DVD *movie playback*	Incorporato	Richiede *memory card*
Disco Fisso	8 GB hard disk	NO (disponibile dal 2001)
Memory Card	8 MB	8 MB
Connessione ad Internet ad alta velocita'	Sì	NO (disponibile dal 2001)
Output	4 porte joypad, USB, Ethernet	2 porte joypad, USB, iLink, PCMCIA
Canali audio	64	48

ne di alcuni impressionanti *demo* che, stando ai tecnici Microsoft, sfruttano solo una minima percentuale delle risorse della macchina. Il prototipo incorporava infatti un *chip* Nvidia-15 capace di offrire *performance* pari al 10% della versione finale del *chip* (l'NV-25, appunto) come ha confermato Dan Vivoli, attuale presidente di Nvidia.

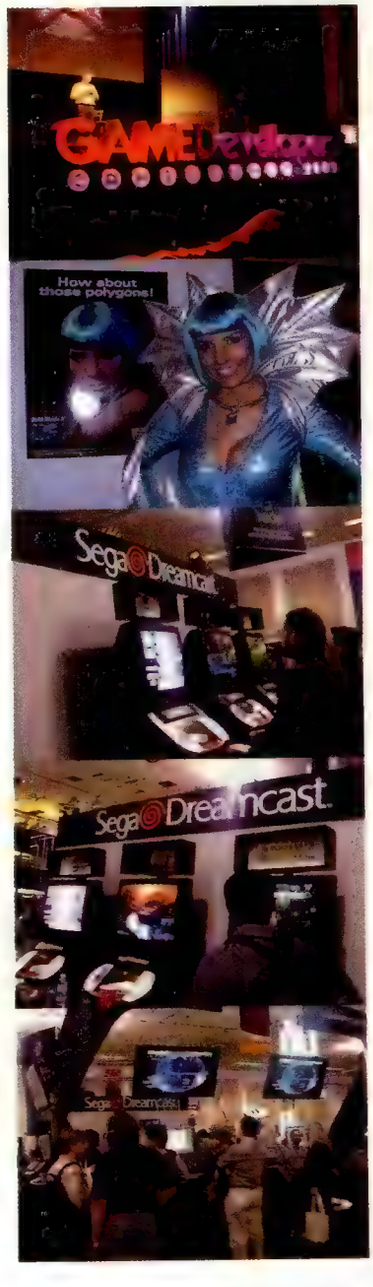
Steven Guggenheimer, direttore del reparto R&D Microsoft, ha illustrato alcune delle potenzialità della macchina. Grafica fotorealistica, scenari incredibilmente dettagliati e animazioni *à la* Pixar sembrano essere alla portata di X-Box. Il primo *demo* - *Spark* - era una versione largamente implementata dell'omonimo *demo* utilizzato da Sony l'anno scorso in occasione della presentazione di PlayStation2. Come dire: Sony, guarda ed impara... Realizzato in un pomeriggio - secondo Guggenheimer - ha illustrato perfettamente le capacità di illuminazione e *shading* di X-Box. Ben più impressionante il *demo Ping Pong*, che ha enfatizzato gli effetti di animazione della piattaforma. *Office* ha invece dato prova dell'eccezionale risoluzione delle immagini ottenibili. *Garden*, una ricostruzione di un giardino giapponese, ha offerto un ulteriore esempio delle potenzialità della macchina: centinaia di farfalle colorate svolazzavano sullo schermo senza provocare il minimo rallentamento. Il tutto, ovviamente, in tempo reale. Gli ultimi *demo* presentati - un promo del prossimo **Ready To Rumble** di Midway "interpretato" da un Afro Thunder eddiemurphiano e l'intro di un *mech game* alla **Armored Core** rispettivamente - hanno mandato in brodo di giuggiole un pubblico che non credeva ai suoi occhi... Indubbiamente, l'evento è stato orchestrato alla perfezione.

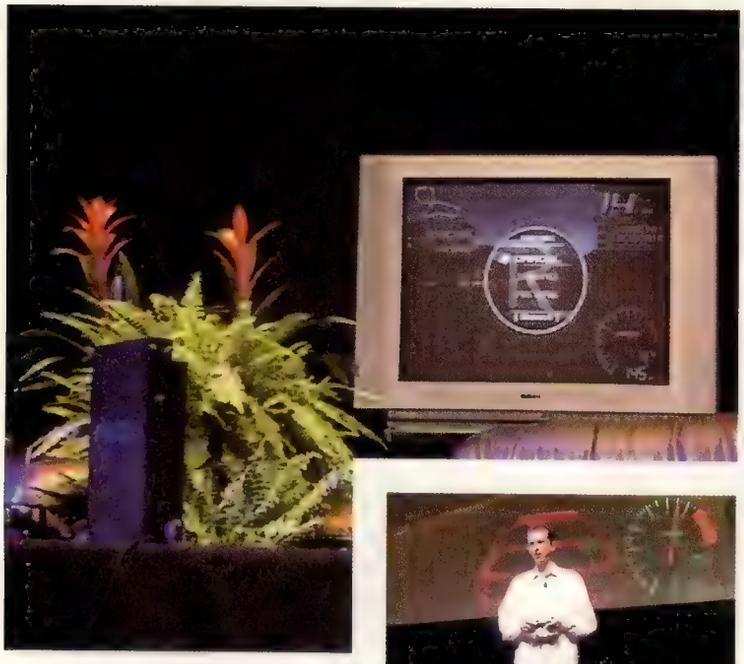
La partita di Microsoft comincia ora. La vera sfida sta nel coinvolgere la comunità degli sviluppatori e dei creativi, convertirla al nuovo credo. *"X-Box rappresenta una tappa fondamentale nella storia del divertimento elettronico: è il punto di incontro tra personal computer e console"*, ha dichiarato un ispirato Gates. Microsoft punta sulla familiarità della tecnologia di X-Box e cioè l'*hardware* Pentium e, più in generale, piattaforme *Wintel-based*. Le terze parti sono unanimi nell'elogiare la macchina. Le *software house* già coinvolte nel progetto-X sono Namco, Electronic Arts, Eidos, Activision, Konami (il cui primo titolo sarà **Metal Gear Solid X**, stando a voci di corridoio), Hudson Soft, Enix, Sierra, Acclaim (che ha ufficialmente annunciato un nuovo episodio di **Tony Hawk**), Hasbro Interactive, Titus, Bungie e Lionhead.

Squaresoft, Capcom, SNK e... Sega restano, per il momento, alla finestra. I primi *kit* di sviluppo saranno distribuiti a partire da aprile. Microsoft stessa è al lavoro su una mezza dozzina di giochi che saranno presentati a porte chiuse in quel di Los Angeles, nel corso dell'*Electronic Entertainment Expo*.

Nel corso della presentazione, Gates ha puntualizzato che X-Box è una vera e propria console e non un PC senza tastiera. Ergo non è previsto alcun tipo di *upgrade hardware*, sebbene la console sia dotata di una porta per possibili, future espansioni. E non è nemmeno prevista la compatibilità tra il *software* PC ed X-Box, sebbene Gates abbia lasciato intendere che data l'analogia strutturale tra le due architetture, il processo di conversione da una piattaforma all'altra risulterà estremamente semplice.

Malgrado l'entusiasmo ostentato da Gates, il cammino verso la commercializzazione dell'X-Box appare lungo e difficile. Il lancio ufficiale è previsto solo nell'autunno del 2001, in contemporanea con l'introduzione di Dolphin da parte di Nintendo (ammesso e non concesso...). Considerando la competizione di Sony - che prevede di commercializzare 10 milioni di PlayStation2 nel 2000 - e della stessa Sega - che ha già distribuito oltre cinque milioni di Dreamcast - non sarà facile





BRICIOLE

• Tra gli altri *highlights* della GDC segnaliamo la straordinaria presentazione di **Black & White** da parte di un Peter Molyneux in grandissima forma. Da quanto si è visto, **Black & White** è semplicemente incredibile. Molyneux ha rivelato le sue fonti di ispirazione: *King Kong*, un episodio di *Outer Limits* e le sue esperienze infantili. Il risultato è **Populous** che incontra **The Sims** che incontra Tamagotchi che incontra **Warcraft**. In altre parole, **Black & White** rappresenta la *summae* dell'opera molyneuxiana. L'eclettico programmatore inglese, infatti, ha pubblicamente ammesso tutti i difetti dei suoi titoli precedenti, come l'interfaccia troppo complessa di titoli come **Powermonger** e **Dungeon Keeper**, l'assenza di *plot* in **Populous**, la ripetitività di **Magic Carpet**...

• Non meno riuscita la conferenza di Yu Suzuki (*"Il ruolo del realismo nella creazione di videogiochi epici"*) . Il geniale creatore di **Super Hang-On**, **Out Run** e **Virtua Fighter** - per citare solo alcuni dei suoi capolavori - ha parlato a lungo di **Shen Mue** ed ha offerto in anteprima mondiale alcuni filmati della versione americana del *kolossal* e del secondo episodio, ambientato in Cina. **Shen Mue,** il primo *cinematic RPG* della storia dei videogiochi, rappresenta uno dei titoli più innovativi degli ultimi anni. Mentre altri riciclano, Sega ha scelto la via della sperimentazione.

• Brillanti anche gli interventi di Jez San, Alexey **"Tetris"** Pajitnov, Melissa Farmer, Toby **"Tomb Raider"** Gard, David Perry, Andrew Gavin & Jason Rubin (*aka* Naughty Dog), Henry Jenkins, Rob Hubbard, Douglas Lowenstein, Mark *"X-Files"* Snow, Chris Taylor e molti altri. Se volete saperne di più, non perdete i prossimi numeri di **MBF® Today**.

per Microsoft conquistarsi una fetta della torta videoludica. Ancora una volta, sarà il *software* a fare la differenza... Restano ancora alcuni punti da chiarire: innanzitutto, non è stato ufficializzato il prezzo di vendita della macchina. Si parla di cifre analoghe a quelle di PlayStation2 negli Stati Uniti (leggi: $300), ma Microsoft ha rifiutato di fornire indicazioni precise. In secondo luogo, non è stato ancora annunciato quale azienda produrrà effettivamente la macchina - alcuni sostengono Compaq, altri Hitachi - quel che è certo è che sullo *chassis* di ogni esemplare sarà impresso a fuoco il marchio Microsoft. Gates non ha dubbi: X-Box diventerà lo *standard* del divertimento elettronico del prossimo futuro. Per raggiungere questo obiettivo, il magnate di Seattle investirà oltre 250 milioni di dollari per la campagna promozionale. E se tutto andrà come previsto, nel 2005 sarà introdotta X-Box 2, la seconda generazione...

SONY SI CONSOLA

Mentre Gates annunciava X-Box, le azioni Sony quotate alla borsa di Tokyo registravano un calo del 6.4%. I due fatti non sono tuttavia correlati: il ribasso era dovuto alla scoperta che un numero imprecisato di PlayStation2 sono difettose. Sony è stata costretta ad ammettere che tentando di registrare dati sulla *memory card* della sua console (ad esempio la posizione del livello alla fine di un gioco), si rischia di cancellare elementi essenziali per il funzionamento del lettore DVD. Circa quattrocento utenti hanno già restituito la loro console, lamentando guasti... Il re è nudo, dunque? Non proprio. Malfunzionamenti e assenza di *killer application* al momento del lancio non hanno impedito a Sony di piazzare un milione di console in meno di una settimana.. D'altra parte, è auspicabile che la concorrenza di Microsoft spingerà Sony a proporre contenuti più vari al di là dei soliti **Ridge Racer**, **Tekken**, **Gran Turismo** che Harrison ha riproposto ad una platea ormai deflorata dopo le meraviglie visuali dell'X-Box. Tra gli altri titoli presentati, **Kessen**, **Onimusha** (straordinario) e **Dark Cloud**. Nessuna sorpresa, dunque, nulla di veramente nuovo. Più interessante, invece, la conferenza di Harrison sul futuro del *network* che Sony intende costruire intorno a PlayStation2. Com'è noto, nel 2001 il colosso nipponico introdurrà un adattatore a larga banda per garantire un accesso rapido a contenuti digitali audio e video, memorizzabili su un disco rigido di svariati giga. Nel frattempo, per accedere alla rete con PlayStation2 dovremo accontentarci di modem analogici USB che saranno introdotti a breve da terze parti. In secondo luogo, Harrison ha rinnovato il supporto di Sony a tutti gli sviluppatori che durante la conferenza non hanno perso occasione per lamentarsi della complessità della macchina, dei costi di produzione e della penuria di *kit* resi disponibili da Sony. Il *clou* della presentazione di Harrison, tuttavia, è stata la visione di uno scenario prossimo futuro del divertimento elettronico che include, tra le altre cose, giochi a struttura episodica (storie che si sviluppano di mese in mese, come Asheron's Call in rete, per esempio), interazione tra software *off-line* ed *on-line*, *digital broadcast*, *demo on demand*, *pay per play*, spazi virtuali da vendere agli inserzionisti pubblicitari, contenuti digitali navigabili, esperienze interattive collettive (sul modello di **Everquest** e, prossimamente, di **Final Fantasy XI**). Harrison ha infine presentato la prima telecamera digitale collegabile a PlayStation2 tramite porta USB, ma la dimostrazione, seppure notevole, è stata interrotta per problemi tecnici (per contro, quella di Microsoft il giorno prima aveva conquistato il pubblico). L'euforia del lancio nipponico di PlayStation2 sembrava trapassato remoto...

X-MEN

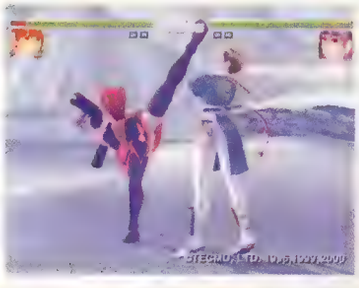
Il progetto X-Box risale al febbraio del 1999, quando quattro ricercatori di Microsoft - Seamus Blackley, Kevin Bachus, Ted Hase e Otto Berkes - hanno cominciato a lavorare ad una piattaforma ludica polifunzionale. L'obiettivo era costruire attorno a Windows una macchina da giochi estremamente versatile, per impedire a Sony di conquistare una posizione di assoluta egemonia nel settore dell'intrattenimento *tout-court*, non solo videoludico.

PlayStation sono marchi registrati da Sony Computer Entertainment Inc. le altre denominazioni ivi citate possono essere marchi dei rispettivi titolari. www.playstation.it
Syphon Filter, 989 Studios and the 989 Studios logo are trademarks of Sony Computer Entertainment America Inc. © 2000 Sony Computer Entertainment America Inc.

DEAD OR ALIVE 2 MILLENNIUM [PS2]

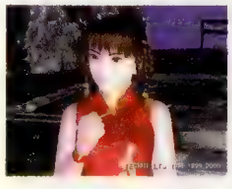
Previsto inizialmente solo per Dreamcast, **Dead or Alive 2 Millennium** è in arrivo a fine mese anche per PlayStation2, il 30 marzo per l'esattezza. Lo stesso giorno in cui Namco darà in pasto agli *early adopter* nipponici il suo attesissimo **Tekken Tag Tournament**...

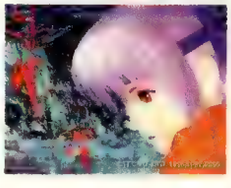
Versione:	Giapponese
Casa:	Tecmo
Sviluppatore:	Team Ninja
Data d'uscita prevista:	30 marzo
Genere:	Picchiaduro



SIATE ONESTI, QUANTI DI VOI SI sono avvicinati a **Dead or Alive** per motivi diversi da quel paio di... ehm... gloriose e pesanti che ondeggiano dentro lo schermo? Niente paura, non c'è motivo di imbarazzo. Le tette? Sì, loro, lo sappiamo tutti, inutile fare i finti tonti. Inutile sostenere stizziti di non aver badato a certe cose e di essere invece rimasti avvinti dalla meccanica di gioco e dal semplice, ma appagante sistema di controllo. Tutto questo vi è successo dopo. Prima siete caduti vittime dell'efficace specchietto per videogiocatori maschi concepito dal team Ninja per richiamare l'attenzione sul loro picchiaduro soverchiato da una marea di altri *beat'em up*. **Dead or Alive** mostra l'efficacia di una delle regole principali del *game design*: offrire qualcosa che distingua il prodotto dal resto, che lo renda in un certo senso unico. Difatti c'è da chiedersi quanto successo avrebbe ottenuto **Dead or Alive** se fosse apparso semplicemente come "uno dei tanti". Forse poco se si considera l'ingombrante presenza dei colossi Namco e Capcom. Senza la sua ostentazione mammaria in quanti avrebbero concesso a **Dead or Alive** una *chance* fra una partita e l'altra a **Tekken**? Ma è grazie a quella *chance* concessa dietro richiamo sessuale che **Dead or Alive** è assurto a ruolo di protagonista dell'odierno mercato dei *beat'em up*. Milioni di videogiocatori sono rimasti avvinghiati dal suo sistema di controllo semplice, ma appagante. Tre soli tasti per dare vita a combattimenti complessi, fatti di prese e contromosse fluidamente concatenabili con pochi movimenti delle dita. Il seguito, uscito prima in sala giochi su scheda Naomi ed in dirittura d'arrivo per Dreamcast e PlayStation2 (a cui si riferiscono le foto a corredo di questa anteprima), ha sollevato un clima d'attesa forse addirittura superiore a quello generato dall'ultima fatica namchiana. *"Il nostro* **Dead or Alive** *ha certamente un* gameplay *migliore* [rispetto a Tekken]" commenta Itagaki, leader del team Ninja, durante una recente visita di **SPC** negli studi della *softco* nipponica. *"E' il solo picchiaduro realmente tridimensionale a vantare un elevato livello di interazione con i fondali"*. In **Dead or Alive 2** infatti, i combattimenti si svolgono su diversi piani scenografici, ma in maniera dissimile da quanto visto in **Ehrgeiz** di Square/Dream Factory. La maggior pare delle nove arene incluse nel pacchetto ludico è composta da due o tre campi di battaglia disposti uno sotto l'altro. Il passaggio fra un piano e l'altro avviene qualora uno dei due lottatori riesca a lanciare oltre i limiti del ring l'avversario (con gravi conseguenze sul livello energetico di quest'ultimo). Ogni nuovo ambiente presenta una diversa conformazione ed eventualmente elementi scenografici ostili da impiegare a proprio vantaggio (è il caso, ad esempio, delle torri elettrificate presenti al secondo piano del livello The Cathedral). Nonostante questa peculiarità, il team di sviluppo è consapevole della superiorità cosmetica di **Tekken Tag Tournament** per PlayStation2 (un fattore decisamente discriminante al di là della reputazione), ma Itagaki assicura: *"questa volta porremo maggior attenzione all'estetica. L'erba*

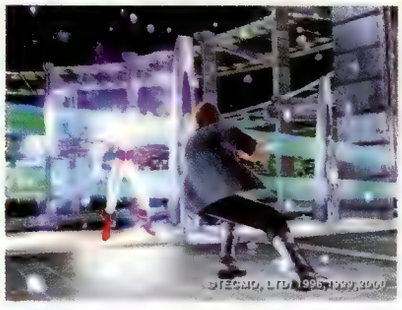
in **TTT** *ad esempio, è decisamente ben fatta. Sto pensando di includere qualcosa del genere nella versione per PlayStation2".* Già, la versione PlayStation2. Quando hanno deciso di convertire **Dead or Alive 2** (edizione **Millennium**) per il nuovo sistema Sony (oltre che per Dreamcast)? *"Sono il capo del team Ninja, ma sono anche tenuto ad obbedire agli ordini che mi giungono dall'alto"* confida Itagaki. *"Lo scorso dicembre mi è stato chiesto se sarebbe stato possibile convertire* **Dead or Alive 2** *per PlayStation2. Dopo aver studiato l'hardware per circa un mese ho risposto sì, è possibile, anzi è pure facile".* Facile perché Ninja è l'unico team nipponico a programmare in *assembler*, un linguaggio a bassissimo livello che favorisce rapide trasposizioni fra formati diversi. *"Siamo stati capaci di ricostruire l'intero motore grafico in un mese e mezzo!"* annuncia Itagaki orgoglioso. *"I nostri programmatori sono i migliori di tutto il Giappone, sono il nostro pezzo forte. Inoltre la macchina è davvero potente. Tutti dicono che PlayStation2 sia difficile da programmare: non lo metto in dubbio, ma come ho già detto, ho un team meraviglioso e la conversione non ci darà alcun problema".* Lo sviluppo di **Dead or Alive 2** per PlayStation2 è al momento completo solo al 40%, ma Itagaki è già in grado di sbilanciarsi sulle differenze fra la versione Dreamcast e quella PlayStation2. *"Dato che si basano sulla medesima e collaudata meccanica di gioco, le due versioni saranno pressoché identiche. Quella PS2 vanterà solo una grafica leggermente superiore".* Nonostante l'ottimismo di Itakagi, **Dead or Alive 2** dovrà vedersela col promettente **Tekken Tag Tournament** di Namco, la cui data di commercializzazione è stata spostata dal 4 al 30 marzo (la stessa di **Dead or Alive 2**). Si prevede un testa a testa di fuoco, tant'è che **SPC** non resterebbe troppo sorpresa se Tecmo decidesse di posticipare all'ultimo momento. Cosa ne pensa Itagaki? *"Si, entrambi i titoli sono previsti per il 30 marzo. Non credo che i miei superiori l'abbiano fatto apposta. Del resto la data è stata stabilita prima che apprendessimo del posticipo annunciato da Namco. Questa coincidenza di date è un problema particolarmente sentito qui da noi, tant'è vero che avevamo addirittura pensato di dare una mano a Namco affinché potesse terminare prima lo sviluppo di* **TTT**. *Ma ciò non è ovviamente possibile..."* Quanto ci sia di "pilotato" e quanto di "indispensabile" nel posticipo di **Tekken Tag Tournament** è difficile da stabilire, ma Itagaki sembra propendere per la prima ipotesi quando dichiara *"davvero non capisco perché Namco abbia bisogno di così tanto tempo per sviluppare* **TTT**. *Voglio dire, stanno usando lo stesso motore grafico della versione* coin-op! *Vabbe'...".* Malizia a parte, resta il fatto che **DOA2** e **TTT** faranno a pugni (è prorpio il caso di dirlo) per assicurarsi le preferenze dei consumatori. **SPC** assisterà alla lotta da bordo ring con la promessa di due recensioni comparative sul prossimo numero (salvo inattesi posticipi...).





La versione PS2 di DoA2 si basa sull'edizione "Millennium" disponibile sul mercato *coin-op* da diverso tempo. Nuovi costumi e nuove sequenze introduttive fanno la differenza.

Tanto la versione Dreamcast quanto quella PlayStation2 di Dead or Alive 2 vanteranno una modalità di gioco in coppia in stile Tekken Tag Tournament. Una similitudine tutt'altro che casuale...



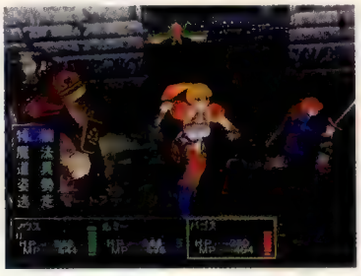
KUNAI (AKA NINJA GAIDEN)

DEAD OR ALIVE 2 NON È L'UNICO PROGETTO

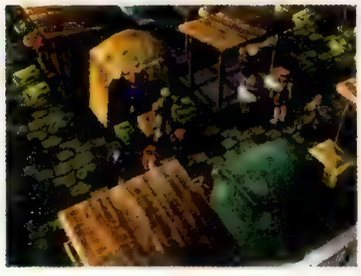
PS2 in sviluppo presso il team Ninja. E' infatti in programmazione anche **Kunai**, riedizione a 128-bit di **Ninja Warrior**, un classico quanto controverso esemplare del sottogenere *slash'em up* particolarmente apprezzato dall'utenza americana nella sua versione per NES (nota come **Ninja Gaiden**). Previsto (non a caso) come *killer application* per il lancio di PlayStation2 degli States, **Kunai** vanterà personaggi e scenografie interamente poligonali, due (o più) ninja selezionabili, magie ed un non meglio definito numero di armi bianche (katana *in primis*). Lo sviluppo è ancora allo stato embrionale, ma già il team Ninja sta considerando l'impiego di alcune delle caratteristiche offerte da PlayStation2, come le funzioni analogiche del Dual Shock 2: il giocatore potrà sferrare fendenti più o meno letali esercitando un'opportuna pressione sui tasti del *controller*. Sebbene il tema Ninja resti chiuso nel più serrato riserbo in attesa di definire esattamente la meccanica di gioco, una particolare ammirazione verso titoli come **Zelda** e **Tenchu** lascia intendere un sistema di esplorazione a 360°, ma non è il caso di metterci la mano sul fuoco. **SPC** fornirà ulteriori informazioni appena si renderanno disponibili (con ogni probabilità in occasione del prossimo *E3* previsto per metà maggio).

REISELIED [PS2]

Il primo RPG per PlayStation2 targato Konami non spinge propriamente al massimo le potenzialità della nuova macchina Sony, preferendo investire le proprie potenzialità di successo in elementi ludici marcatamente *mainstream*.



Al contrario di quanto riportato qualche mese fa, Reiselied non era previsto per nessuna console in particolare prima del suo annuncio per PS2. La notizia di una versione DC cannata a favore di quella PS2, è frutto di un errore commesso dalla rivista ufficiale *Konami Magazine*. Vedendo le immagini del gioco, i redattori lo avevano attribuito alla console Sega. Come biasimarli?



Versione:	Giapponese
Casa:	Konami
Sviluppatore:	KCEJ East
Data d'uscita prevista:	Primavera
Genere:	RPG

"UN GIOVANE ARTISTA MUSICALE VIENE *incaricato dal re di un'isola ridente e pacifica di comporre le musiche per il matrimonio della figlia. Giunto in loco, il compositore scopre la principessa infelice per motivi a lui oscuri. Un moto di sconvenienza lo induce a comporre le musiche in fretta per togliersi di mezzo il più presto possibile. Ma è troppo tardi. Qualcosa di terribile sta accadendo all'isola (da cui il malumore della principessa) e gli eventi lo condurranno in un'avventura alla scoperta delle insidie che minacciano l'atollo".* Triste vero? Questa breve descrizione della trama del primo RPG Konami per PS2, **Reiselied**, è uno dei pochi indizi concreti sul progetto *tout court*. Il direttore, Atsushi Horigami (responsabile di **Dance Dance Revolution**), intervistato da **SPC**, non sembra voler concedere molto di più alla curiosità degli utenti PS2. *"Non posso dirvi nulla sulla meccanica di gioco"* avverte. *"Il giocatore dovrà scoprirla da solo. Sarà una specie di sorpresa, ma spero che capisca..."*. Ma **SPC** insiste ed apprende quanto segue. Sulla piccola isola di cui alla breve trama sopra esposta, il giocatore ha facoltà di muoversi liberamente e di allestire un *party* composto da un massimo di tre elementi. Lo scorrere del tempo è reso in *real time* (un giorno virtuale corrisponde ad un'ora reale) così come le condizioni meteorologiche. In funzione dell'ora, differenti nemici faranno la propria comparsa sul campo di gioco tridimensionale (in maniera analoga a quanto visto in **Zelda 64**) mentre eventi di vario genere, ora primari ora secondari, avranno luogo contemporaneamente in luoghi distanti fra loro. Il giocatore sarà libero di scegliere a quale partecipare modificando così la storia in relazione alle sue decisioni. Ciononostante l'inizio e la fine di **Reiselied** saranno prestabilite. Che ci crediate o meno, quest'oscuro RPG nipponico sarà compatibile con la chitarra di **Guitar Freaks**: **Reiselied** include infatti alcuni *puzzle* e minigiochi in cui l'utente sarà chiamato a comporre un breve brano musicale (del resto il protagonista è un musicista) e, in base alla qualità della sua *performance* verrà ricompensato con oggettistica segreta varia. Horigami quindi non nasconde il suo passato come direttore del progetto **Dance Dance Dance** ed aggiunge: *"i fan di* **Beat Mania** e **Guitar Freaks** *apprezzeranno questa caratteristica"*. Al di là delle note, il giocatore potrà contare sul consueto repertorio di armi e magie elementali (acqua, fuoco, luce, ghiaccio e così via) messo a disposizione nel corso dei combattimenti. Questi ultimi presentano due possibilità di svolgimento. Il giocatore, e con lui il suo *party*, può accerchiare i nemici o esserne accerchiato, da cui l'esigenza di escogitare differenti strategie in accordo con le differenti situazioni. L'aspetto prettamente cosmetico di **Reiselied** (titolo foneticamente teutonico, ma avulso da ogni significato reale) denuncia lo stato embrionale del progetto, ma Horigami ritiene lo stile riportato in foto come *"praticamente definitivo"*. In netta controtendenza con buona parte dell'industria videoludica, **Reiselied** non cerca di ricreare ambienti e personaggi realistici. *"E' davvero così necessario dover modellare ogni elemento del volto umano? In* **Reiselied** *abbiamo semplicemente applicato una texture sul volto lasciando sporgere solo il naso. Non voglio che sembri troppo realistico"* spiega Horigami. Condivisibile o meno, questa scelta lascia intendere la destinazione massiva del prodotto. Con **Reiselied** Konami punta ad edificare un RPG per le masse (da cui l'inclusione della compatibilità con la periferica di **Guitar Freaks**, uno dei *rhythm game* più noti alla comunità nipponica) e non stupisce apprendere che è addirittura prevista la possibilità di collezionare piccoli mostri rintanati un po' ovunque nel mondo di **Reiselied** anche a gioco finito. Avete presente Pokémon?

www.opinionleader.it

NOLAN N100. Apertura al colore.

Nolan N100, il casco integrale con mentoniera apribile
realizzato a misura dei tuoi desideri!
Dotato di un innovativo sistema di ribaltamento che riduce al minimo
la sezione frontale anche con la mentoniera aperta,
ti offre la possibilità di scegliere tra un'ampia gamma di colori.
Nolan N100 è disponibile in versione **Classic** nei colori: Wineberry,
Platinum Silver, Corsa Red, Sapphire Blue, Flat Silver, Flat Black,
Corsa Yellow, Titanium Grey, Flat Blue.
In versione **Trend** nei colori: Metal Black, Wineberry, Slate Grey,
Sterling Silver, Midnight Blue, Forest Green e Metal White.

www.nolan.it

NOLAN

Più di un casco.

ALONE IN THE DARK

Dopo circa otto anni dalla sua prima indagine sul soprannaturale (e dopo un poderoso *lifting*), Edward Carnby ritorna sulle tracce del maligno e dell'occulto in una nuova edizione a 32 e 128-bit.

Versione:	Europea
Casa:	Infogrames
Sviluppatore:	Darkworks
Data d'uscita prevista:	Fine anno
Genere:	Survival terror

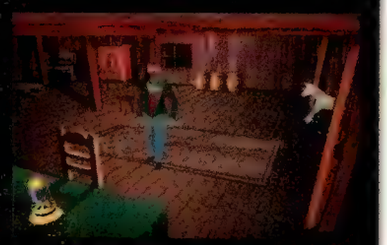
ALONE IN THE DARK HA ISPIRATO UN GENERE DI VIDEOGIOCHI. RIUSCIRÀ QUESTA NUOVA VERSIONE PER PLAYSTATION A SMUOVERE UN PANORAMA VIDEOLUDICO QUANTOMAI STAGNANTE?

I GIAPPONESI, È NOTO, RARAMENTE stupiscono per originalità ed inventiva. Spesso si limitano ad analizzare il mondo occidentale, prendere in prestito idee e scoperte, ed adattarle al proprio mercato o alla propria mentalità. L'origine di **Resident Evil** conferma il luogo comune del giapponese scopiazzatore/adattatore. Il *survival horror adventure* nipponico attinge a piene mani da una fonte ispiratrice occidentale (**Alone in the Dark** di Infogrames), vi modifica qualcosa (sostituisce il *gore* al *pathos*, l'*orrore* al *terrore*, lo *splatter* al vedo-non-vedo) ed innesca un processo di rinascita di un genere già visto per la prima volta nel 1992 (vedi box). Nulla da biasimare, sia chiaro. Capcom ha avuto il merito di rispolverare una meccanica di gioco misteriosamente ignorata dall'industria videoludica occidentale, evidenziandone i pregi e le potenzialità. Altri hanno addirittura sperimentato nuove modalità rappresentative. Con **Silent Hill**, **Dino Crisis** e **BioHazard: Code Veronica** si è tentato di conferire maggior dinamismo all'azione sostituendo i fondali in 2D con più o meno complesse scenografie poligonali, ma quanto questo abbia di fatto arricchito l'esperienza ludica appare in taluni casi dubbio (un onesto tentativo comunque). Con il nuovo **Alone in the Dark**, infatti, Darkworks, il *team* di sviluppo incaricato da Infogrames di dare vita alla quarta incarnazione del suo più noto *franchise*, sembra preferire il collaudato binomio fondali pre-renderizzati/personaggi poligonali, contraddicendo quanto dichiarato da Francois Lourdin di Infogrames e pubblicato sul numero 62 di **SPC** (spazio **PlayWorld**): "*sarà* totalmente *in 3D real time*" ebbe a dire il transalpino. Ma si sa, fa fico dirlo anche se non è vero niente (vedi **Onimusha**). Come annunciato da **SPC** nella medesima occasione, **Alone in the Dark** (non scrivete "**4**" ammonisce la *softco* francese, rimandando ad un sottotitolo ancora da stabilire il compito di distinguere questo **AITD** dai precedenti) trae elementi ispiratori dall'ottimo esponente del genere **Silent Hill**. Un rimodellato Edward Carnby (composto da 600 poligoni), sbarbato, capelluto, giovane ed aitante (a quanto pare l'aspetto da Sherlok Holmes del Carnby edizione 486 cede sotto il peso delle tendenze e degli stereotipi), percorre gli oscuri ambienti di gioco fendendo le tenebre con la luce della sua torcia elettrica. L'adozione di questa caratteristica contribuisce ad accrescere il clima di tensione mentre il giocatore, già scosso dall'ambiente auditivo ansimante che lo avvolge, scorre il punto di luce lungo le scenografie nel timore di scoprire eventualmente creature rampicanti in agguato sulle pareti o quant'altro. Considerata la natura piatta delle scenografie, in molti si chiederanno come il fascio di luce possa poggiarsi realisticamente su oggetti ed arredi. Il trucco c'è, ma non si vede. L'algoritmo di gestione della luce fa leva sul sistema di rilevamento di collisione usato per dare l'idea che il personaggio si trovi realmente *dentro* la scenografia (sebbene quest'ultima sia di fatto un'unica immagine in *bitmap* posta sullo sfondo). In pratica, al fondale bidimensionale se ne sovrappone un altro in 3D, ma invisibile (è grazie a questo stratagemma che Leon Kennedy e tutti i personaggi 3D degli *adventure* a fondale piatto impattano contro il mobilio 2D o vi scompaiono dietro). La luce tiene quindi in considerazione la struttura tridimensionale soggiacente, deformandosi realisticamente lungo gli angoli o aumentando/diminuendo di intensità in funzione della distanza fra Carnby e l'oggetto illuminato. Sebbene questo interessante effetto sia comune a tutte e tre le versioni di **Alone in the Dark**, quella Dreamcast vanterà anche un sistema di proiezione delle ombre in tempo reale basandosi sul medesimo sistema di rilevamento di collisione. Se **Silent Hill** limitava l'impiego della torcia al solo scopo di illuminare l'ambiente dinnanzi al personaggio (non a caso Harry Mason teneva la torcia nel taschino, non in mano, in modo che il giocatore dovesse ruotarlo per illuminare i dintorni), **Alone in the Dark** concede, in questo senso, maggiore libertà di movimento. Carnby potrà usare torcia ed arma insieme, puntando ed illuminando il bersaglio mentre segue le sue viscide traiettorie. Non solo. La torcia troverà impiego anche per scacciare nemici fotofobici e, più in generale, la luce gioca un ruolo fondamentale come arma offensiva. Delle 12 armi che compongono il bagaglio di strumenti offensivi accumulabile durante il gioco, alcune sono equipaggiate con proiettili "luminosi" rendendole di fatto delle armi soprannaturali. Al di là della luce, anche il sonoro gioca un ruolo di comprimario con l'oscurità. Nel conferire il giusto clima di tensione Darkworks ha campionato un'infinità di mugugni, sospiri e altri effetti da brivido diffondendoli lungo la magione, teatro dell'avventura. Non solo. Un inedito meccani-

UNO STRATEGICO POSIZIONAMENTO DELLE TELECAMERE OFFRE INQUADRATURE NON SOLO FUNZIONALI ALLA GIOCABILITÀ, MA SPESSO FORIERE DI UNA CERTA APPRENSIONE...

ALONE IN THE DARK TRILOGY

Considerata la ricchezza di produzioni nipponiche a tema *horror adventure*, appare comprensibile la tendenza di molti a ricondurre i vari **Dino Crisis**, **Parasite Eve 2**, **Silent Hill** o **Deep Fear** al *best seller* Capcom **Resident Evil**. In verità, la genealogia dei *survival horror* fa capo ad un titolo di matrice occidentale risalente al 1992. Ispirata al ciclo di *Call of Chtulu* di H.P. Lovercraft, **Alone in the Dark** di Infogrames fu la prima avventura in assoluto a proporre scenografie bidimensionali e personaggi poligonali in un contesto di terrore e paura. L'intera meccanica di gioco soggiacente ad **AITD** è alla base del *franchise* "orrorifico" capcomiano: due personaggi selezionabili (un uomo e una donna), sistema di controllo *character relative*, inquadrature fisse, enigmi, molteplici armi da fuoco ed ovviamente mostri demoniaci, sono elementi che l'utente stagionato ha conosciuto ed apprezzato ben prima che Sony accennasse la sua intenzione di sviluppare un sistema di intrattenimento elettronico. Sebbene il titolo Infogrames riscosse un notevole successo sui mercati europeo ed americano, l'allora modesta dimensione di Infogrames impedì ad **AITD** di approdare all'estremità orientale del continente asiatico. I giapponesi hanno avuto il merito di ripescare dal fondo dell'oblio un genere ormai ignorato ed elevarlo a *status* di genere trainante ed ispiratore delle odierne produzioni a tema. Approfittando dell'annuncio del quarto **Alone in the Dark** per PlayStation, Dreamcast e PC, **SPC** ripercorre brevemente le tappe di una trilogia che ha fatto storia.



ALONE IN THE DARK [1992]

Il primo **Alone in the Dark** introduce il personaggio Edward Carnby, un investigatore dell'occulto inviato ad indagare sulla morte di tale Jeremy Hartwood, avvenuta in circostanze misteriose (Jeremy pare soffrisse di disturbi mentali e visioni spaventose) nella magione Derceto di sua proprietà. Superati i cancelli arrugginiti di quest'ultima, Carnby verrà inghiottito in un'atmosfera di paura e mistero che terrà col fiato sospeso migliaia di videogiocatori.

ALONE IN THE DARK 2 [1994]

La seconda edizione di **Alone in the Dark** vantava un'ambientazione piratesca ed un preambolo alla trama che solleva alcuni interrogativi sulla fonte ispiratrice di Silent Hill. Edward Carnby si sposta in California e precisamente nella villa Hell's Kitchen, per ritrovare la piccola Grace Saunders, scomparsa in circostanze misteriose. Durante le sue indagini avrà modo di conoscere nuove creature del male capeggiate dal guercio marinaio fantasma One-Eyed Jack.

ALONE IN THE DARK 3 [1995]

Oggetto di indagine del terzo episodio di **Alone in the Dark**è la scomparsa della sceneggiatrice Emily Hartwood (parente del povero Jeremy di cui al primo **AITD**) impegnata nella stesura del film *The Last Ranger*. L'avventura ha luogo in una città fantasma chiamata Slaughter Culch risalente all'epoca del Far West e popolata da cowboy zombificati ed altre creature dell'aldilà. Dopo questo **Alone in the Dark 3**, la serie cadrà in letargo ridestandosi solo 5 anni dopo...

smo di rilevamento di posizione fa sì che il volume dei suoni cresca o diminuisca se Carnby si avvicina o allontana alla/dalla fonte. Nonostante questa interessante caratteristica (annunciata per Dreamcast, in forse per PlayStation) sia sufficiente a rendere **AITD** l'*adventure* più sofisticato dal punto di vista auditivo, il *team* responsabile ha anche trovato il tempo di realizzare ben 58 (cinquantotto) effetti sonori occorrenti percorrendo diverse superfici (legno, pietra, fango, metallo e così via). Non male davvero. Per il resto, **Alone in the Dark** ripropone buona parte dei *cliché* generazionali (fra cui anche la disponibilità di un secondo personaggio femminile selezionabile, sulla cui identità Infogrames è omertosa) sebbene tendenti alla resa di un'esperienza ludica che privilegia il terrore all'orrore, l'angoscia all'ostentata profusione di sangue e budella. Insomma, un titolo che espone le caratteristiche dei suoi antesignani alla luce (è proprio il caso di dirlo) delle nuove tecnologie e delle nuove tendenze. Un binomio affascinate che **SPC** è certa non sfigurerà affatto al cospetto delle massive produzioni nipponiche.

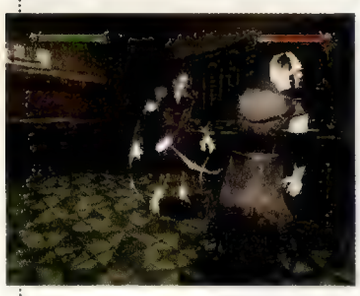
Il sofisticato sistema di illuminazione dinamica impiegato in AITD appare efficacissimo nel generare apprensione e angoscia durante l'esplorazione del tetro ambiente di gioco.

Immerso nell'oscurità (foto a sinistra) il giocatore può scegliere se esplorare i dintorni con la torcia elettrica (foto in mezzo) oppure accendere la luce principale (foto3). Nel secondo caso dovrà accettare le eventuali rimostranze delle pelose creature fotofobiche eventualmente rintanate negli angoli. Brrr, iniziamo a sentire qualche brividino...

NIGHTMARE CREATURES 2

Horror al cinema, horror alla televisione, horror nei giornali, nei libri, su internet...
E ovviamente horror nei videogiochi. I tempi di **Super Mario** sembrano veramente lontani anni luce...

Versione:	Europea
Casa:	Konami
Sviluppatore:	Kalisto
Data d'uscita prevista:	Imminente
Genere:	Azione



KALISTO CONTA DI OFFRIRE AL VIDEOGIOCATORE UNA MAGGIORE VARIETÀ DI NEMICI E SITUAZIONI IN QUESTO SEGUITO.

I GAME DESIGNER FRANCESI NON conoscono le mezze misure: sono in grado di sfornare titoli fumettosi, rotondosi e simpaticosi fino alla nausea (**Rayman** su tutti) come giochi dall'ambientazione tetra e dal *background* decisamente horror. **Alone in the Dark** (di cui trovate la *preview* a pagina 32 di questo stesso numero) è un chiaro esempio di titolo appartenente al secondo filone: cupo, misterioso, pauroso, ma senza mai degenerare nello splatter più bieco. A questo ci pensa **Nightmare Creatures 2**, nuovo titolo del team parigino di Kalisto. Volete un consiglio? Chiudete le porte a chiave e accendete tutte le luci...

CREATURE DA INCUBO

Ambientato cento anni dopo il *prequel*, **Nightmare Creatures 2** vede il giocatore vestire i panni di Herbert Wallace, un uomo che è stato sottoposto a una lunga serie di esperimenti genetici da parte del malefico Dottor Crowley. Il risultato di questi test è che non solo Herbert è ora una creatura dall'aspetto orridodepilante, ma è anche incacchiato nero col simpatico dottore, che ha ben pensato di darsi alla fuga. Fuga che, lo diciamo subito per rovinarvi la sorpresa, molto probabilmente avrà successo: i *designer* di Kalisto intendono infatti completare la sceneggiatura in modo tale che la cattura del dottore possa avvenire solo... in **Nightmare Creatures 3** (titolo già in fase di sviluppo negli studi d'oltralpe)! Fortunatamente nulla è ancora deciso mentre scriviamo queste righe: quel che è certo è che Herbert incontrerà nel corso della propria avventura un'avvenente donzella che, armata di un paio di coltelli, non esiterà a sostituirsi al nostro eroe nei momenti in cui il giocatore lo riterrà opportuno. Con ogni probabilità un terzo personaggio affiancherà Herbert e la *femme*, ma la conferma definitiva si avrà solo con l'uscita del gioco fra un mesetto.

SUSPIRIA

Il "cuore" di **Nightmare Creatures 2** è rimasto quello del suo predecessore: in pratica si tratta di un *action game* truculento in cui bisogna farsi largo fra una serie di creature armate di artigli, seghe elettriche e amenità simili. Ma sono diverse le aggiunte apportate da Kalisto per soddisfare gli utenti PlayStation. I nemici, tanto per cominciare potranno avvalersi di un nuovo repertorio di mosse (circa 60!) per difendersi, mentre nel gioco saranno disponibili 1500 fra oggetti, pozioni ed ovviamente armi. Al giocatore sarà inoltre richiesta una maggiore abilità motoria in quanto saranno

presenti ostacoli da saltare, pareti da scalare e corsi d'acqua da superare a nuoto. E non è tutto: i fan di **Mortal Kombat** saranno infatti felici di sapere che nel corso del gioco è possibile eseguire delle *fatalities*, per far fuori i nemici nel modo più cruento possibile. Peccato che pure i nostri avversari possano sfruttare le stesse mosse... Anche tecnicamente sono stati compiuti dei passi avanti: memore delle critiche mosse dall'utenza di **Nightmare Creatures**, il team francese ha riposto buona parte delle proprie risorse nella totale risistemazione del motore grafico, avulso stavolta da rallentamenti persistenti e da altre disfunzioni riscontrate nel primo episodio. L'opera di ristrutturazione cosmetica sembra aver inoltre inciso sulla scelta dei colori, capaci stavolta di veicolare la giusta atmosfera di macabro terrore senza eccedere in discutibili accostamenti cromatici, nonché sui modelli 3D dei protagonisti (composti ora da 700 poligoni ciascuno). Kalisto è inoltre a ottimo punto con il *testing* delle *routine* che permettono di avere caricamenti *on the fly*, senza dover attendere ore e ore che vengano caricate le *texture* degli otto mondi di cui è composto il gioco. In sviluppo da oltre un anno, **Nightmare Creatures 2** sembra decisamente indirizzato verso un pubblico adulto e dallo stomaco forte, capace di ammortizzare senza conseguenze ettolitri di sangue digitale e tonnellate di violenza gratuita. In altre parole, pane per i nostri denti e un sicuro pretesto per una serie di *scoop* sensazionalistici da parte dei media tradizionali...

HMMM, IL TIZIO CON LA MOTOSEGA SEMBRA AVERE INTENZIONI BELLICOSE. FORSE È IL CASO DI PIANTARGLI UN'ASCIA IN MEZZO AGLI OCCHI PER TRANQUILLIZZARLO UN PO'...

a Moncalieri (TO)
Corso Roma, 69
TEL. 011.682.26.35
Fax 011.606.89.85

AMICI Del Gioco

Per rivenditori
telefona o richiedi
il nostro listino
via fax allo 011.606.89.85

Portachiavi
e gadget vari

PERFECT DARK

Colin Mc Rae 2

PlayStation 2

DVD VIDEO

PC CD-ROM

DEAD OR ALIVE

NBA 2K

SEGA G.T.

Visita nella tua città i nostri POINT

SUSA
PZ VIDEO MUSIC
P.zza III Reggimento Alpini, 2/a

VILLANOVA D'ASTI
videonova club
Via Roma, 70

nexDream
VOLPIANO Via Roma, 4
SAN MAURIZIO Via V. Emanuele, 16/a
SETTIMO Via Leini, 40
GIAVENO Via Stazione, 5
RIVOLI Via Cavour, 15

Mr. ALED
LA SPEZIA C.so Nazionale, 274
SARZANA (SP) Via XX Settembre, 53
CARRARA (MS) Via Cavour, 17

PALERMO
FUTURE GAME
FUTURE GAME
Via Vincenzo Errante, 18

CHIERI (TO)
Videotime
Via Carlo Alberto, 6

TORINO
COMPUTER GAMES
Via Monginevro, 86/bis Torino

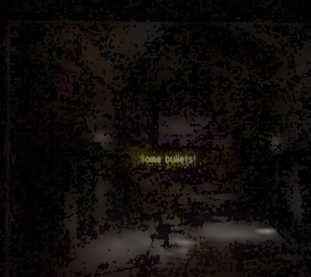
N.B. I prezzi possono variare senza preavviso

Tutti i nomi e marchi riportati appartengono ai legittimi proprietari

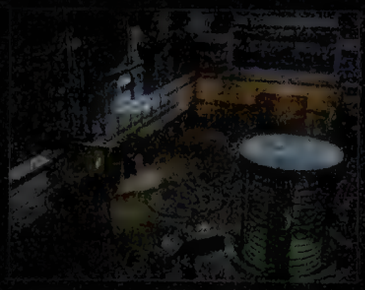
A SANGUE FREDDO

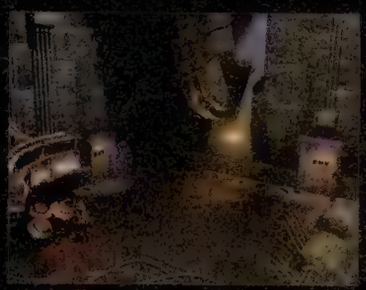
Con un numero notevole di accaniti sostenitori in preghiera per un terzo episodio della serie Broken Sword, non dev'essere stato facile per Revolution abbandonare il suo *franchise* per ricercare nuovi mezzi espressivi dell'arte videoludica. In Cold Blood è un progetto ambizioso che in pochi avrebbero avuto il sangue freddo di sperimentare. Come sempre, l'Europa si dimostra protagonista creativa dell'industria videoludica.

Versione:	Europea
Casa:	SCEE
Sviluppatore:	Revolution Software
Data d'uscita prevista:	Estate
Genere:	Action Adventure



Perché si sono estinti i dinosauri? Come hanno potuto le enormi masse organiche che hanno calpestato il suolo terrestre per 70 milioni di anni sparire senza un motivo apparente? Cosa è stato? Gli studi paleontologici non riescono a fornire spiegazioni scientificamente esatte e inopinabili. Solo ipotesi più o meno attendibili: un'enorme asteroide precipitato sulla terra, una devastante eruzione vulcanica, un repentino mutamento climatico. C'è addirittura chi ipotizza l'intervento di forme di vita aliene. Tutte ipotesi plausibili (a parte l'ultima, s'intende), ma che forse tentano di rispondere alla domanda sbagliata. Di fatto i dinosauri potrebbero essersi evoluti piuttosto che estinti. Alcuni ricercatori identificano negli uccelli di oggi (piccioni compresi) l'ultimo stadio di un processo evolutivo che ha coinvolto certi esemplari della fauna del sottobosco di fine mesozoico. Ora, il genere delle avventure grafiche condivide con i dinosauri le medesime sorti e i medesimi interrogativi. Che fine hanno fatto le avventure punta-e-clicca? Quale evento catastrofico ha determinato la cancellazione di ogni piano produttivo di Lucas Arts (autrice di **The Dig**, **Monkey Island** e tanti altri) in tal senso? Questi i quesiti che si pongono in tanti. Anche in questo caso, è la domanda ad essere sbagliata.





Dall'alto della sua esperienza nel settore, Charles Cecil, *leader* di Revolution Software (**Lure of the Temptress**, **Beneath A Steel Sky**, **Broken Sword 1** e **2**) è il primo ad ammettere che le avventure punta-e-clicca hanno fatto il loro tempo. *"Dopo lo sviluppo di* **Broken Sword 2** *ci siamo resi conto che le avventure di questo tipo rischiano di diventare troppo noiose. In pratica il giocatore non fa altro che scandagliare le scenografie col puntatore del mouse alla ricerca di oggetti e indizi"*. Un'ammissione dolorosa per i fan del genere, ma che è stata da stimolo al concepimento di ciò che può essere definito come l'evoluzione dell'avventura *tout court*.

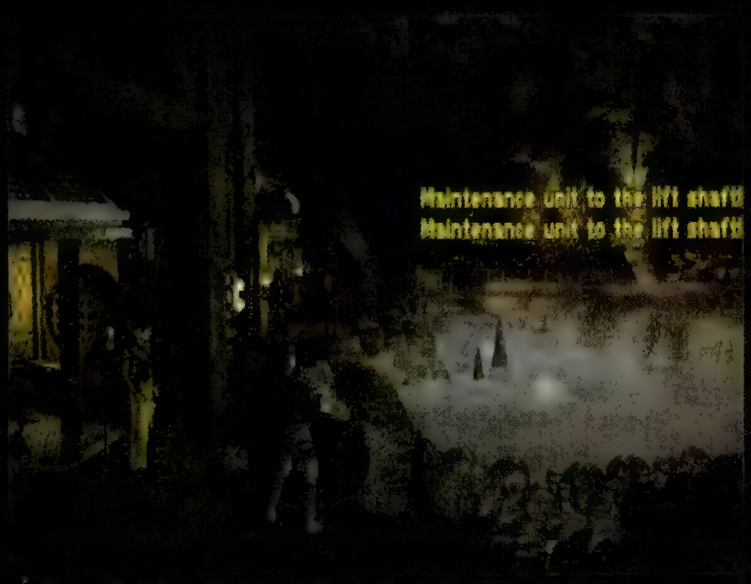
Invitata presso la sede di Revolution Software, nella cittadina inglese di York, **SPC** ha avuto il privilegio di dare un'occhiata esclusiva a **In Cold Blood** (che l'utenza italiana conoscerà col nome di **A Sangue Freddo**) e con essa al primo esemplare dell'avventura edizione nuovo millennio. *"Revolution Software è nota ai suoi fan per l'enorme enfasi riposta nella componente narrativa dei suoi* adventure", continua Cecil. *"***In Cold Blood** *ripropone la medesima caratteristica arricchendola con elementi prettamente* action". La storia si svolge in un ipotetico futuro prossimo. Gli Stati Uniti e la Cina sono in rotta ed un clima di guerra fredda tiene col fiato sospeso l'intero pianeta. Intanto, nell'ex-repubblica russa di Volgia, governata dal generale razzista Dimitri Nagarov, la scomparsa di un agente americano mette in allarme la CIA. La sua missione consisteva in un'indagine sulle miniere di uranio presenti nel sottosuolo di Volgia.

LO STILE OSCURO ED *HI-TECH* DELLE SCENOGRAFIE DI IN COLD BLOOD CONFERISCE ALL'INSIEME DEL GIOCO UN AFFASCINANTE CARATTERE NOIR.

Hmmm..., c'è puzza di olocausto nucleare. La CIA chiede quindi aiuto al servizio segreto britannico che da buon alleato invia un proprio agente, John Cord, sul luogo della sparizione. Il giocatore, superfluo precisarlo, dovrà guidare Cord alla ricerca del collega scomparso. Durante lo svolgimento della storia, Cord dovrà attraversare una serie di locazioni di difficoltà crescente facendo uso delle sue capacità di infiltrazione. Sebbene le similitudini con **Metal Gear Solid** appaiano evidenti, Cecil ci tiene a precisare che **ICB** è prima di tutto un *adventure*, non un *action game* o uno *stealth game*. La storia gioca un ruolo di primadonna, con l'azione incaricata di arricchirla con nuove meccaniche di gioco e nuove modalità rappresentative di *puzzle* ed enigmi. *"Durante la fase di pre-produzione ci siamo resi conto che l'azione poteva aiutare la narrazione e viceversa, rendendo i due aspetti complementari"* sottolinea Cecil in proposito. A giudicare dagli *adventure* nipponici come **Silent Hill** o **Resident Evil**, pare radicarsi l'abitudine di offrire percorsi narrativi differenti riconducenti a finali diversi. In che misura **ICB** modifica il *plot* in funzione dell'operato del giocatore? *"In nessun modo"*, risponde categorico Cecil. *"Dare all'utente la facoltà di scegliere fra diverse opzioni e modificare di conseguenza l'esito della storia, è possibile solo quando la storia in sé è molto limitata. Al contrario, in* **ICB** *la storia è troppo complessa e articolata. La qualità hollywoodiana della sceneggiatura impedisce di esporla a modifiche dipendenti dal volere del giocatore senza alterarne la qualità e l'efficacia in termini di sospensione dell'incredulità"*.

L'aspetto più evidente che distingue **In Cold Blood** dalle passate produzioni targate Revolution concerne il sistema di controllo. Abbandonato definitivamente il punta-e-clicca, il giocatore ha diretto controllo sul personaggio in maniera non dissimile a quanto visto in titoli come **Resident Evil** o **Metal Gear Solid**. Caratteristica interessante del sistema di controllo è la possibilità di sceglierne la tipologia fra *screen relative* (come nello *stealth game* Konami) o *character relative* (come nell'*horror adventure* Capcom). Il D-Pad e lo *stick* analogico sono entrambi attivi ed offrono ognuno una delle due modalità di controllo. In questo modo il giocatore è libero di passare dall'una all'altra secondo le esigenze di gioco o le proprie preferenze. Una seconda caratteristica discriminatoria rispetto alle passate avventure punta-e-clicca deriva dall'impiego di un ambiente ostile foriero di un certo clima di tensione, capace di tenere il giocatore sotto pressione per tutta la durata dell'esperienza ludica. La presenza delle guardie all'interno della roccaforte di Nagarov unita alle loro capacità percettive (che coinvolgono tanto la vista quanto l'udito), fa sì che il giocatore adotti un approccio cauto al gioco ponendolo in uno stato ansioso non dissimile da quello innescato da **MGS**. *"La presenza delle guardie non è fine a se stessa"* spiega Cecil mentre mostra a **SPC** uno dei primi livelli di gioco. *"Per superarle è necessaria astuzia ed intuito. In pratica è come porsi davanti ad un puzzle e cercare di risolverlo usando le abilità* stealth *di Cord. Vi faccio vedere..."*. Al comando di Cecil, Cord deve passare al di là di un posto di blocco custodito da una guardia rintanata in un gabbiotto. Un agente russo amico di Cord si offre di aiutarlo e si dirige con fare amichevole verso il corpo di guardia. Mentre l'amico distrae il soldato parlando del più e del meno, Cecil piega Cord sulle ginocchia e sfila a testa bassa alle spalle del collega strategicamente appostato davanti al gabbiotto per occludere la vista al capo posto. Sebbene l'impiego delle abilità di infiltrazione di Cord sia spesso funzionale alla risoluzione di determinati passaggi, il giocatore è sempre libero di agire come meglio crede, a patto di accettarne le conseguenze.

"In questo caso" prosegue Cecil, Dual Shock (2) alla mano, *"sto attraversando gli spogliatoi delle guardie. Come vedete ci sono due soldati lì sulla destra. Visto che sono coperto da una fila di armadietti posso stare tranquillo, ma c'è un problema..."* Cecil fa notare un terzo incomodo nascosto nell'oscurità. Un soldato fuma abbracciato ad un mitra, e ad ogni tiro il suo corpo esce dal buio illuminato dalla luce ardente della sigaretta (un bel tocco non c'è che dire). *"Se decidessi di sparare alle due guardie, quel tipo lì mi farebbe fuori all'istante"* fa notare Cecil. L'idea è quindi quella di far fuori il fumatore



Le guardie vantano un elevato livello di percezione sensoriale. Nel corso del gioco sarà talvolta necessario spacciarsi per un collega per evitare fastidiose rappresaglie.

prima di sparare alle guardie. Cord si porta quindi alle spalle del tipo col mitra, e con un pugno secco alla nuca lo stende al tappeto (a differenza di **MGS**, **In Cold Blood** non permette di afferrare i nemici per il collo e trascinarli, ma solo di stenderli con un colpo alle spalle e di esaminarne il cadavere). *"Bene, adesso posso eliminare le guardie o aspettare che escano dalla stanza"*. Cecil adotta la prima strategia, sbuca da dietro un muro e spara ai due soldati (un sistema di autopuntamento permette di farlo con agio). Subito dopo irrompono nello spogliatoio altre due guardie richiamate dagli spari e senza la minima esitazione terminano l'agente britannico. *"A quanto pare ho scelto la soluzione sbagliata"* sorride Cecil. Sebbene finita in tragedia, l'azione bellica in **ICB** non sempre richiede l'uso della pistola (l'unica arma a disposizione di Cord per tutto il gioco). In alcuni casi, è addirittura inutile. *"Le sentinelle robot sono blindate, quindi immuni ai colpi di pistola"* continua Cecil mentre carica un altro livello del gioco. *"L'unico modo per farle fuori è utilizzare particolari mine elettromagnetiche. Il problema è che i robot si muovono e le mine possono essere utilizzate solo in combinazione con determinati apparecchi energetici presenti solo in alcune stanze"*. Ma se i robot si muovono come

Il livello di dettaglio delle scenografie pre-renderizzate appare notevole. In foto, uno dei primi posti di guardia che il giocatore dovrà attraversare... in qualche modo.

Charles Cecil conduce la piccola Revolution Software con la moglie inglese da poco più di 10 anni.

L'efficace sistema di illuminazione dinamico impiegato in **In Cold Blood** rende quasi indistinguibile la natura poligonale dei personaggi (nella foto qui sopra) da quella pre-renderizzata delle scenografie (foto in alto a destra).

può il giocatore seguirne le traiettorie visto che il gioco mostra una stanza per volta? *"Domanda lecita"* risponde sorridendo Cecil *"ma ecco come fare..."*. Pigiando un tasto del *controller*, Cecil accede al sofisticato orologio da polso di Cord e sceglie l'opzione "MAP". Sullo schermo compare una mappa semplificata dell'ambiente di gioco inquadrato dall'alto. Attraverso questa è possibile non solo esaminare la planimetria delle aree circostanti, ma anche vedere la posizione e il tragitto percorso da guardie e dai robot. *"Ecco, in questo momento c'è un robot che sta venendo proprio verso di noi. Pare entrerà dalla porta di destra..."*. **SPC** vede Cord posizionare la mina elettromagnetica in una specie di generatore posto di fianco alla porta, e poi fare tre passi indietro. Pochi secondi dopo, entra fluttuante un robot dalla forma sferica che subito finisce arrostito da una scarica elettrica devastante.

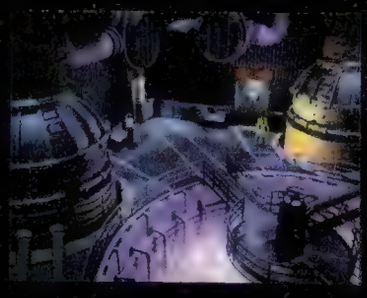
Al di là delle meccaniche strettamente correlate all'azione, quelle concernenti l'esplorazione e l'interazione con gli *NPC* vantano numerose modifiche interessanti. Scartato per ovvie ragioni l'uso del *mouse*, il team di sviluppo ha dovuto necessariamente trovare un altro modo per far interagire Cord con l'ambiente circostante. Con **In Cold Blood**, Revolution Software introduce per la prima volta su PlayStation, un sistema che l'utenza PC ha già visto e apprezzato in **Grim Fandango**. Un particolare algoritmo fa sì che il proprio *alter ego* giri la testa in direzione dell'oggetto più vicino. In questo modo viene svelata al giocatore l'esistenza di un oggetto interagibile all'interno delle scenografie pre-renderizzate.

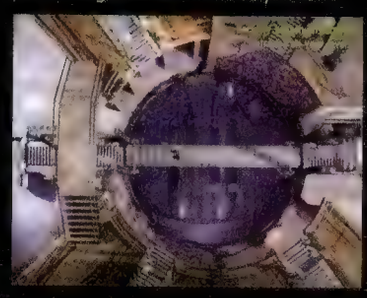
Anche il sistema di comunicazione ha subito poderose modifiche. *"Bisogna ammettere che i tradizionali adventure come* **Broken Sword** *sono imbottiti di testo, troppo testo"* dice Cecil. *"Con* **In Cold Blood** *abbiamo cercato di alleggerire il sistema di dialogo impiegando delle icone rappresentative degli argomenti trattabili"*. Similmente a quanto avveniva in **Broken Sword**, ogni nuova informazione si aggiunge alle precedenti determinando un ampliamento degli argomenti di discussione con gli *NPC*. Man mano che il giocatore approfondisce il *background* storico di **In Cold Blood**, nuove icone si aggiungono alle precedenti e nuove domande possono essere poste (ed eventualmente nuove informazioni possono essere ottenute ampliando ulteriormente l'insieme di argomenti).

Nonostante **In Cold Blood** sia per Revolution il primo progetto a fare uso del 3D, le tecniche di animazione ed illuminazione impiegate sono sorprendenti. **SPC** è rimasta particolarmente colpita dal sistema di illuminazione dinamica. Ogni fonte di luce proveniente dalle scenografie pre-renderizzate illumina realisticamente i modelli poligonali che le attraversano, aggiornandone anche l'angolo di proiezione dell'ombra sul pavimento. *"Per problemi tecnici non credo che saremo in grado di far salire le ombre sui muri o sugli oggetti, ma credo che anche così il risultato non sia poi così male"* informa Cecil con modestia. **SPC** non può che essere d'accordo, considerata l'estrema efficacia dell'algoritmo nel fondere 3D e 2D.

Un sistema di animazione scheletrale e dinamica arricchisce inoltre le movenze di Cord con quel tocco di fluidità e realismo assente in produzioni similari. *"Prendi* **Resident Evil** *ad esempio"* dice Cecil mentre mostra come il busto di Cord ruoti indipendentemente dalle gambe. *"Il personaggio principale ruota su se stesso in maniera terribilmente irrealistica. Non muove le gambe, ma si gira rigido, come un blocco unico. Cord, invece, no. Lo puoi vedere spostare prima una gamba poi l'altra man mano che si volta a 360°. Ed è una cosa facilissima da fare. Io proprio non capisco come mai Capcom si ostini a non implementare questa semplice tecnica di animazione..."*. In effetti, da questo punto di vista, il confronto tra **ICB** e **RE** depone decisamente a favore del primo. Ciononostante **SPC** non può fare a meno di notare una sensibile semplificazione del modello poligonale di Cord rispetto a quello di Leon, nonché un numero di *frame* di animazione difficilmente equiparabile a quello presente nel titolo capcomiano. Revolution avrà indubbiamente dovuto rinunciare a qualcosa in fase di ottimizzazione.

Al di là di queste futili dissertazioni, ciò che **SPC** si porta dietro nel suo viaggio di ritorno in Italia, è il ricordo dell'assoluta unicità caratteriale di **ICB**. Azione, infiltrazione, *puzzle solving*, enigmistica, un forte *background* narrativo e tanto altro ancora, sono elementi che mai abbiamo visto incastrarsi l'un l'altro con tanta naturalezza, senza cioè prevalere l'uno sull'altro. Con **ICB** Revolution Software sembra aver trovato il giusto equilibrio fra diversi connotati ludici, ottenendo un prodotto completo e potenzialmente gratificante per un'ampia schiera di videogiocatori. Come afferma lo stesso Cecil *"con* **ICB** *contiamo di allargare la nostra clientela con prodotti meno settoriali, ma appaganti tanto per l'adventure gamer di vecchia data quanto per il neo-giocatore dell'era PlayStation"*.





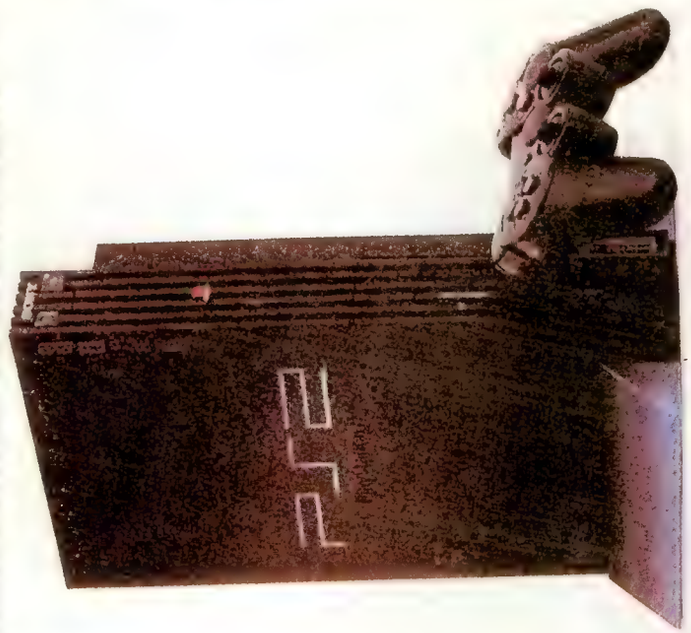
HADOKEN
VIDEO GAMES
THE IMPORTS SPECIALISTS

Dreamcast
PlayStation
NINTENDO 64
NEO GEO
VEGA ARCADE BOARD
NEOGEO POCKET COLOR
SEGA SATURN
DVD VIDEO
PC ENGINE

PS2
DVD IMPORT POINT · ACTION FIGURE SHOP

VENDITA X CORRISPONDENZA
Via Pascoli, 35/1N - 37010 AFFI - VERONA
Centro Comm. AFFI 1 (1° piano) - Telefono 045 6261288 -Fax 045 6267628

ENTER@IEK@EN
TER@IENTE@IENTE
R@IENTER@I



PS2

DA NOI TROVI TUTTE LE ULTIME USCITE AMERICANE E I NUOVI TITOLI GIAPPONESI CHE COMPAIONO SETTIMANALMENTE E IN ANTEPRIMA SULL'ESCLUSIVA RIVISTA NIPPON

FAMITSU WEEKLY

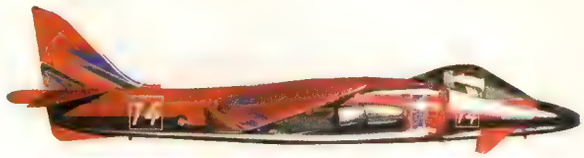
SPECIALISTI IN TUTTE LE CONSOLE (ANCHE PORTATILI) IN OGNI VERSIONE

TUTTI I MARCHI E LOGO APPARTENGONO AI LEGITTIMI PROPRIETARI

ZETA 2 s.n.c. (VR) - 045 6450084

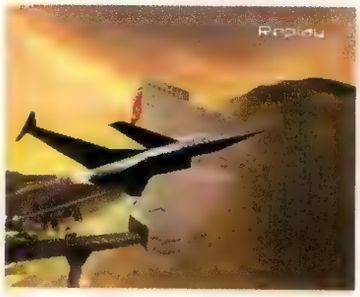
PlayStation.2

N.GEN



Take my breath away... Top Gun sarà stato una zozzata di film, ma ha fatto storia. Anche i programmatori di Curly Monsters, a modo loro, hanno fatto storia quando, lavorando in Psygnosis, hanno sfornato i primi due episodi di **wipEout**...

Versione:	Europea
Casa:	Infogrames
Sviluppatore:	Curly Monsters
Data d'uscita prevista:	Maggio
Genere:	Guida/Azione



I *CHECKPOINT* SONO RAPPRESENTATI DA ANELLI DI FUOCO: POCO ORIGINALE, MA DAVVERO BEN FATTO A LIVELLO GRAFICO.

LE SIMULAZIONI AEREONAUTICHE non vivono da tempo immemore un periodo di gloria su PlayStation: le recenti uscite di **Eagle One: Harrier Attack** e della versione PAL di **Ace Combat 3: Electrosphere** non hanno fatto molto per rinverdire un genere che, perdonateci il gioco di parole, stenta a decollare su console. Beh, Curly Monsters non intende affatto porre rimedio alla situazione: ai talentuosi programmatori d'oltremanica infatti non interessa in alcun modo sfornare un titolo che dev'essere venduto insieme a un manuale da un migliaio di pagine e che richiede un paio di lauree in fisica aereonautica per essere giocato.. Rimanendo fedele al proprio pedigree (i programmatori di Curly Monsters sono stati responsabili in passato della realizzazione di **wipEout** e **wipEout 2097**, due pietre miliari nella storia della console Sony), il team intende realizzare un titolo in cui è l'azione, anziché la strategia, la principale componente di gioco. Ai comandi di una serie di jet supersonici, in **N.Gen** il giocatore deve gareggiare

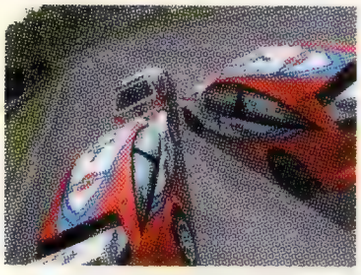
contro altri aviogetti in una gara di velocità dove ogni mezzo (o arma) è lecito. **wipEout 4**? Nient'affatto: anche se l'influenza dei titoli Psygnosis è comunque evidente, diversi fattori differenziano il gioco di Infogrames dai suoi esimi colleghi. Innanzitutto gli aerei possono, e devono, muoversi liberamente su tutti gli assi: la possibilità di cabrare o picchiare ha permesso ai programmatori di rendere i tracciati di gara impegnativi e ricchi di ostacoli come ponti, canyon e cunicoli vari. Il giocatore dovrà quindi prestare particolare attenzione non solo a virare il proprio mezzo a destra e sinistra, ma anche a salire o scendere nel momento giusto: per infilare un *checkpoint*, segnalato da un cerchio infuocato (mancandone tre in una gara scatta la squalifica automatica), per recuperare un bonus, per far saltare i reattori a un avversario particolarmente ostico... Sembra complicato. E in effetti lo è: sebbene Curly Monsters abbia lavorato alacremente sul sistema di controllo negli ultimi mesi (**SPC** aveva avuto occasione di provare il gioco allo scorso *ECTS* ed è innegabile che siano stati compiuti dei progressi in questo senso), le prime partite sono un saliscendi continuo alla ricerca della stabilità. Anche per questo motivo, i *game designer* hanno saggiamente deciso di delimitare i tracciati con una serie di luci, superate le quali il giocatore ha tre secondi di tempo per tornare in "pista", pena il riposizionamento automatico del mezzo, con conseguente perdita di tempo prezioso. Altra differenza sostanziale fra **N.Gen** e i vari **wipEout** è data dalla differente velocità di gioco: sebbene i jet del titolo Infogrames viaggino spediti, siamo ancora distanti dal saettare delle astronavi Psygnosis. Un gioco a cui si sono ispirati chiaramente i *designer* di Curly Monsters è invece **Gran Turismo**: al di là del replay a fine gara con inquadrature di taglio televisivo che ricordano molto quelle del titolo Polyphony, è l'*N.Gen mode* a ricordare molto il capolavoro di Yamauchi & C. In questa modalità il giocatore deve acquistare un aereo e, prima di lanciarsi in un campionato, superare una prova (che consiste in un giro di pista da ultimare entro un tempo prestabilito) per conquistare un brevetto di volo. Inutile dire che la vittoria in un campionato sblocca i tornei successivi e garantisce una cospicua vincita di denaro, denaro che dev'essere investito nell'acquisto di aviogetti più potenti... *Say what?* Un **Gran Turismo** dei cieli? Meglio, un "Jet-Turismo", come ammettono candidamente i programmatori di Curly Monters, senza tentare nemmeno di nascondere la fonte delle proprie ispirazioni. Il bello è che la stragrande maggioranza dei mezzi a disposizione saranno riproduzioni di modelli reali (si va dall'A-10 Thunderbolt Strike Edition all' F-18 Hornet SE), ma non dubitiamo di trovare qualche mezzo "particolare" nella versione finale del gioco. Non è ancora chiaro in che modo sarà possibile elaborare i propri aviogetti, ma gli sviluppatori inglesi assicurano possibilità di customizzazione simili a quelle del titolo Polyphony. L'*N.Gen mode* sarà affiancato dalla gara singola, dalla modalità campionato e da quella a due giocatori tramite *split-screen*. Tecnicamente il titolo non ha nulla da invidiare a un **wipEout** qualsiasi: come già detto, la velocità con cui gli aerei solcano i cieli non è paragonabile a quella delle navicelle di Psygnosis, ma l'*engine* 3D dimostra comunque di essere di ottimo livello, garantendo una fluidità eccellente, *texture* definite e una pletora di effetti in tutte le 14 ambientazioni del gioco. Spettacolare il sonoro (*by* Matt Darey), con una serie di pezzi dai *bpm* elevatissimi: certo, non siamo ancora ai livelli del *soundtrack* di **wipEout**, ma l'abbiamo detto... **N.Gen** non è **wipEout 4**. Ricordatevelo.

I REPLAY DI **N.GEN** DENUNCIANO UNA MATRICE "POLYPHONISTICA": NON CHE CI SIA NIENTE DI MALE, ANZI... I PROGRAMMATORI DI CURLY MONSTERS LO AMMETTONO CANDIDAMENTE.

LA VISUALE INTERNA CREA QUALCHE PROBLEMA QUANDO SI PERDE LA STABILITÀ DEL JET, SOPRATTUTTO NELLA MODALITÀ IN *SPLIT-SCREEN*.

COLIN McRAE RALLY 2.0

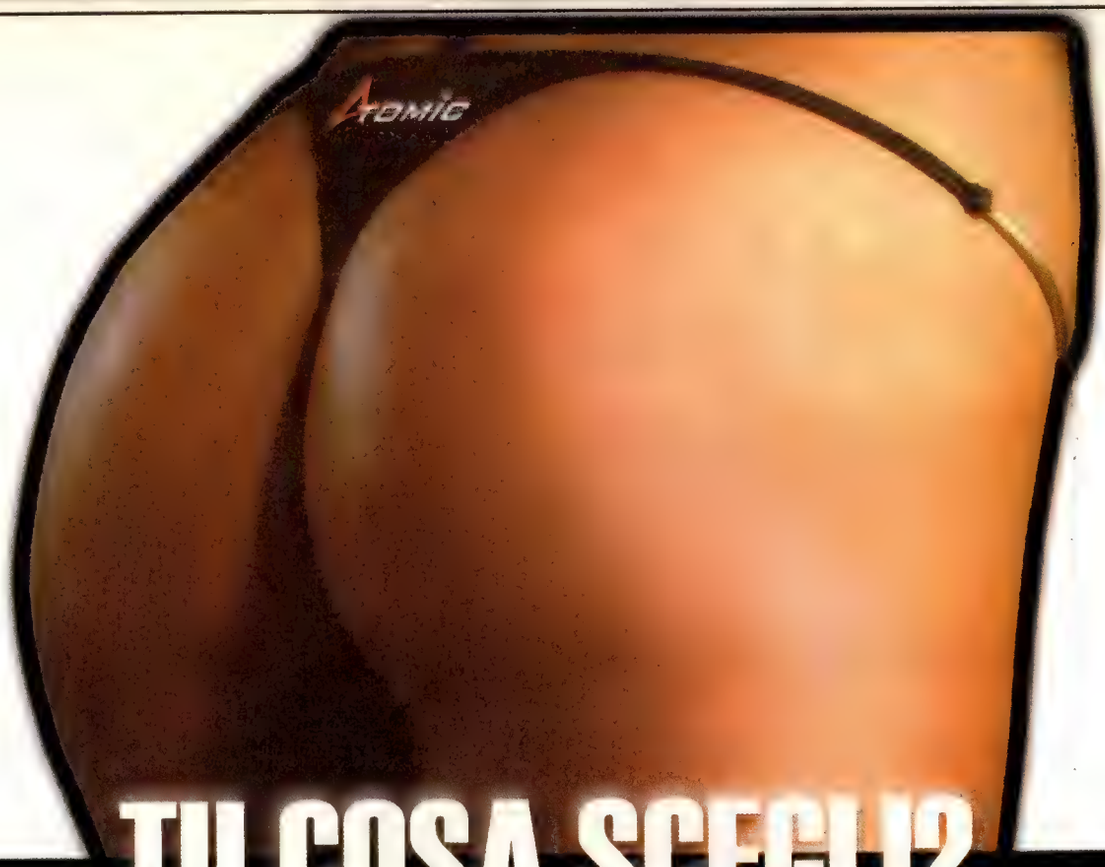
Nonostante l'uscita di un buon numero di titoli concorrenti, su PlayStation (**V-Rally 2** e **Gran Turismo 2**) e non (**Sega Rally 2** - DC e **Rally Championship** - PC), la simulazione di rally di Codemasters rimane tuttora il paradigma del genere. Cosa migliorare in un titolo quasi perfetto?



L'UTILIZZO DI AUTO "UFFICIALI" È ORMAI UN *MUST* PER UN TITOLO DI QUESTO GENERE: PECCATO SOLO CHE LA FORD FOCUS WRC DEL *TESTIMONIAL* DEL GIOCO ABBIA MOLTO MENO MORDENTE DELLA PRECEDENTE SUBARU IMPREZA WRC...

Versione:	Europea
Casa:	Codemasters
Sviluppatore:	Interno
Data d'uscita prevista:	Maggio
Genere:	Guida

COLIN MCRAE RALLY 2.0 E' UN TItolo d'importanza capitale per Codemasters: la casa britannica deve non solo dimostrare al mondo intero, dopo il deludente **No Fear Downhill Mountain Biking**, di non aver perso lo smalto d'un tempo, ma è costretta a sfoderare un gioco all'altezza del suo predecessore. Sintetizzando, deve tirar fuori dal cilindro un dannato capolavoro. Fortunatamente i dirigenti Codemasters sembrano essere consapevoli dell'attesa dei videogiocatori di mezzo pianeta per **Colin McRae 2.0**, tant'è vero che il numero di persone incaricate del progetto pare aumentare di settimana in settimana: al momento sono al lavoro su questo seguito 40 dipendenti, ma è una cifra che potrebbe crescere ancora. Lo sviluppo del titolo è infatti nelle fasi finali e **SPC** ha avuto la fortuna di provare una versione beta del gioco: sebbene fosse possibile provare una sola macchina (guarda caso, la Ford Focus di Colin McRae) su una manciata di tracciati, sono emerse parecchie indicazioni importanti. La realizzazione tecnica, innanzitutto, sembra leggermente migliorata: lo *scrolling* è sempre veloce e fluido (secondo i programmatori d'oltremanica l'*engine* del gioco è stato riscritto quasi da zero... fidiamoci) e il sonoro iper-realistico. Sul fronte grafico è possibile ammirare alcune "chicche" pregevoli, come il riflesso sul paraurti provocato dalle fiammate del tubo di scappamento o la distorsione altamente credibile della carrozzeria in caso di incidente. La giocabilità rimane su ottimi livelli: il controllo della vettura è infatti molto simile a quello del primo **Colin McRae Rally** e si ha quindi sempre la sensazione, essenziale in un titolo del genere, di poter "gestire" la vettura (sensazione che mancava in parte sulle piste sterrate di **Gran Turismo 2**, ad esempio, dove sembrava talvolta di correre su una lastra di ghiaccio). Codemasters ha anche dato ascolto alle richieste dei possessori del primo titolo, ampliando la gamma di modalità a disposizione. Oltre a un *2-player mode* tramite *split-screen* (sfortunatamente non tetstabile nella versione a nostra disposizione) e al classico campionato, i rallysti PlayStation potranno finalmente emulare i propri colleghi possessori di Dreamcast (e di **Sega Rally 2**), gareggiando in una modalità *arcade* in cui si sfidano contemporaneamente sei macchine. I puristi di questa specialità automobolistica probabilmente storceranno il naso, ma è indubbio che fare a sportellate ogni tanto dopo ore passate a **corrrere** in solitario può costituire un piacevole diversivo...



TU COSA SCEGLI?

. Compatibile PLAYSTATION
. Opzione DUALSHOCK inclusa
. Comandi analogici e digitali
. Due potenti motori vibranti nelle impugnature
. Design ergonomico, adatto per ogni tipo di gioco
. Disponibile in diverse colorazioni

D+ INTERNATIONAL
www.dplus-int.com

Atomic ACCESSORIES

KILLER SHOCK™

D+ CENTER
LAVORIAMO PER DIVERTIRVI

AMBOGIOCHI
Via Borgo Palazzo, 80/B (BG)
QUEEN COMPUTER
Via L.go Turati, 49 (TO)
GUALINI COMMERCIALE
Via Dorno, 68 Garlasco (PV)
BIT 84
Via Italia, 4 Monza (MI)
SELENE CITTA'
V. le Prealpi, Erba (Co)
CINECITTA'
Via Vallassina 125 (MI)

COSTA ELETTRODOMESTICI
Via Magenta, 16 Bollate (MI)
GIOCHIGARDEN
Corso Sempione, 33 Gallarate (VA)
PERGIOCO
Via Masera, 10 (MI)
LUCCA
Via Milano, 23 (CO)
CRAZY VIDEO
Via Dante, 165 (MI)
DISCO PIU'
Via Quintiliano, 29 (MI)

LIDO GIOCATTOLI
Via Gran Viale, 31 (VE)
ETB
Via Roma, 19 Velletri (RM)
OLIMPO VIDEO MUSIC
Via Puchoz, 20 Tempio Pausana (SS)
VIRTUAL GAME
Via Armando Diaz, 112 Canicatti (AG)
TOSCANI ENTERTAINMENT
Via M. di Mezzopiano, 25 g/h Gubbio (PG)
CRAZY VIDEO
Centro comm. Le Porte Franche
Erbusco (BS)

F.LLI GRECO
Via Milano, 10/11 (NA)
CASTOLDI
Via C. Cantù, 19
Cinisello Balsamo (MI)
GISELGIOCHI
Via Dante, 37 Inveruno (MI)
PINCO PALLINO
Via Milano, 23 (CO)
G.G. INFORMATICA
Via S. Eurosia, 12
Cesano Maderno (MI)
IPER ORIO
Via Portico, 71 Orio Alserio (BG)

SOFTWARE UNIVERSE
EUROMERCATO
Carrefour
omnia
BLUKIDS
www.upim.it
Mediaworld
PENNELLO

D+INTERNATIONAL S.R.L. Via Acquileia 33/E 20021 Bollate (MI) Tel. 02 38 .199 .200 Fax. 02 38 .199 .201

Il logo ATOMIC è un marchio registrato.
Tutti i nomi e i loghi vi presentati appartengono ai legittimi proprietari.

RONALDO V-FOOTBALL

Non sarà certo il titolo più giocato al club dei milanisti, ma **Ronaldo V-Football** potrebbe offrire un contributo decisivo nell'azione di contrasto verso le produzioni di *soccer game* per PlayStation extra-continentali.

Versione:	Europea
Casa:	Infogrames
Sviluppatore:	Power And Magic
Data d'uscita prevista:	Maggio
Genere	Sportivo

DOMINATO PER MOTIVI DIVERSI DA Konami ed EA, il settore delle simulazioni calcistiche si appresta ad accogliere per quest'estate un nuovo concorrente di matrice europea. Dopo il discreto **This is Football** di SCEE, è il turno di **Ronaldo V-Football** di Infogrames. Sebbene il titolo lasci intendere l'intenzione della *softco* francese di puntare più sul nome che sulla sostanza, di fatto il lavoro del team Power And Magic (autore di mediocri produzioni fra cui **Beach Volley** e **Ivanhoe** per piattaforme a 16-bit) sorprende per l'impegno profuso nel confezionare un titolo calcistico per certi versi sofisticato e completo. **SPC** ha avuto modo di testare solo una versione dimostrativa del gioco, ma, informazioni alla mano, non è difficile riconoscere in **Ronaldo V-Football** alcune caratteristiche in grado di spingere il titolo nelle classifiche di vendita nostrane. Com'è possibile vedere dalle immagini, i 578 poligoni di cui sono composti i singoli giocatori sembrano sufficienti a conferire alla simulazione la giusta dignità estetica. I 1.416 fotogrammi di animazioni *motion captured*, inoltre, sembrano garantire movenze fluide e realistiche, seppur nei limiti dei 25 fps (30 per la versione NTSC) proiettati su schermo dal motore grafico. Il settore dei controlli e delle mosse performabili svela la fonte ispiratrice konamiana laddove il passaggio normale, quello filtrante e il tiro in porta trovano collocazione rispettivamente nei tasti ✕, ● e ▲. Una felice similitudine che non sembra però tenere in considerazione le triangolazioni e le finte presenti invece in **ISS Pro**. Ciononostante non mancano meccanismi di regolazione della potenza e dell'angolo di tiro, nonché una serie di facoltà inedite, assenti da produzioni similari. In occasione dei calci di punizione, ad esempio, il giocatore può liberamente modificare posizione e conformazione della barriera difensiva, agendo sul *controller*. Particolarmente interessante appare inoltre la combinazione R2 + ✕, attraverso cui far saltare la barriera nell'attimo più opportuno. Piuttosto che la meccanica di gioco in sé, gli sforzi elargiti dai 20 membri del team di sviluppo sembrano tenere in particolare considerazione uno degli aspetti più delicati (e spesso controversi) delle simulazioni calcistiche: l'intelligenza artificiale. Un sistema complesso di interrelazioni personali (su cui è inutile approfondire in questa sede) fa sì che ogni giocatore comandato dalla CPU abbia una reale percezione dell'ambiente circostante e con esso del dislocamento di compagni ed avversari sul campo. Fattori variabili come la stanchezza, l'umore (alterabile nel corso di ogni singola gara in funzione del risultato) o la strategia adottata modificano il comportamento in gara degli atleti e ne determinano la maggiore o minore propensione alla corsa o al passaggio (o al tiro diretto in porta). In difesa, il giocatore può scegliere fra la marcatura a zona o a uomo. Nel secondo caso sarà possibile assegnare al proprio difensore l'esatto destinatario della marcatura stretta (facoltà presente anche in **ISS Pro Evolution**). Nel farlo, l'utente dovrà tenere in considerazione i differenti livelli prestazionali nonché lo stato di stanchezza e motivazione dei calciatori digitali. Le modalità di gioco comprendono diversi tornei (fra leghe e coppe) popolati dalle sole squadre nazionali provenienti dai cinque continenti (dalla Francia alla Turchia, dall'Argentina al Giappone, dall'Ucraina agli Emirati Arabi) e strutturati secondo le regole dei più noti campionati reali (sebbene, di fatto, quelli inclusi in **Ronaldo V-Football** non lo siano). Con Infogrames protagonista del fenomeno di ripresa dell'industria videoludica europea, **Ronaldo V-Football** vanta senz'altro un considerevole supporto in termini di risorse e finanziamento. Due fattori su cui PAM dovrà investire oculatamente se vorrà contrastare l'egemonia nipponica con successo.

L'IMMAGINE MOSTRA IL FUNZIONAMENTO DELL'INTELLIGENZA ARTIFICIALE ATTRAVERSO UNA SERIE DI VETTORI E CERCHI RAPPRESENTATIVI DELLE TRAIETTORIE DI TIRO POSSIBILI E DI ALTRI FATTORI.

INFOGRAMES FA OVVIAMENTE LEVA SULLA REPUTAZIONE DEL GIOCATORE BRASILIANO PER PROMUOVERE UN RONALDO V-FOOTBALL, UN TITOLO CHE PROMETTE ACROBAZIE E VIRTUOSISMI DEGNI DI PELÈ.

CD Holder and SPACE case

contro le mamme che...

ROMPONO !!!

CD Holder
Porta CD PLAYSTATION ™
Struttura modulare estendibile
Un modulo contiene 24 cd

... ordina, archivia e proteggi i tuoi GIOCHI e le tue MEMORY CARD

* L. 16.900

SPACE CASE
Porta MEMORY CARD
Custodia RIGIDA A CD
contiene 4 ALLOGGI per conservare 4 MEMORY

* L. 9.900

D+ DISTRIBUTORE Esclusivo
www.dplus-int.com

ATOMIC ACCESSORIES
www.atomic-accessories.com

* prezzo consigliato al pubblico

ORDINA-ARCHIVIA-PROTEGGI-PORTA

D+ CENTER LAVORIAMO PER DIVERTIRVI

AMBOGIOCHI
Via Trieste, 36 (BS)
AMBOGIOCHI
Via Pinamonte da Brembate, 1 (BG)
QUEEN COMPUTER
L.go Turati, 49 (TO)
GUALINI COMMERCIALE
Via Dorno, 68 Garlasco (PV)
PUNTO GIOCO
Via Cerione, 12-14 (NA)

ETB
Via Roma 19, Velletri (RM)
CRAZY VIDEO
Via Dante, 165 (MI)
CRAZY VIDEO
Centro Comm. Le Porte Franche Erbusco (BS)
ELETTRODOMESTICI TV
Corso Belgio, 98 (TO)
MEDIASERVICE
Via C. Emanuele III, 25 (CN)
OLIMPO VIDEO MUSIC
Via Puchoz 20, Tempio Pausania (SS)

SELENE CITTA' NEGOZIO
V.le Prealpi, Erba (CO)
CINECITTA'
Via Vallassina, 125 (MI)
IPER ORIO
Via Portico 71, Orio Al Serio (BG)
BABY PARK
Via Cesarea, 85R (GE)
DISCO PIU'
Via Quintiliano, 29 (MI)
CENTRO INFANZIA E GIOCHI
Via Div. Cuneese, 2
Genola (CN)

GIOCHIGARDEN
Corso Sempione, 33
Gallarate (VA)
CASTOLDI
Via C. Cantù, 19
Cinisello Balsamo (MI)
GISELGIOCHI
Via Dante, 37 Inveruno (MI)
G.G.INFORMATICA
Via S. Eurosia, 12
Cesano Maderno (MI)
PINCO PALLINO
Via Milano, 23 (CO)

EUROMERCATO
SOFTWARE UNIVERSE

BLUKIDS upim www.upim.it
CENTRO COMMERCIALE emmezeta MERCATONE ZETA
Carrefour
MediaWorld
PERGIOCO

D+INTERNATIONAL S.R.L. Via Aquileia 33/E 20021 Bollate (MI) Tel. ++39 2 38199.200 Fax. ++39 2 38 199.201

big in japan

a cura di Diego Cortese

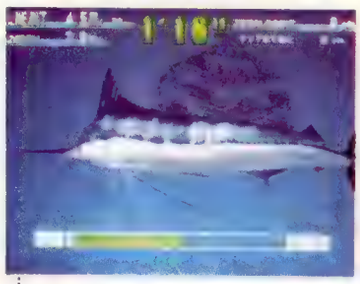
SPECIALE **AOU SHOW**

UN AOU SHOW DECISAMENTE SOTTO tono quello tenutosi il 25 febbraio scorso al centro congressi Makuhari Messe di Chiba, principalmente a causa della precaria situazione del mercato dell'intrattenimento a gettone nipponico. Molti i giochi basati su *hardware* economici, principalmente derivati da console come Dreamcast, N64, PlayStation e, per la prima volta, anche PS2. Sony ha infatti presentato una scheda basata sulla propria neonata console, il cui supporto è già stato assicurato da Capcom, Taito, SNK, Hudson, Jaleco, Konami, Namco e Tecmo. Le ultime due case sembra siano già al lavoro rispettivamente su una simulazione di guida ispirata a **Gran Turismo** ed una versione a gettoni del nuovo **Ninja Warriors** per PS2. Una cosa è ormai certa: il mercato degli *arcade* ha ormai assunto un ruolo di secondo piano rispetto a quello casalingo, diventando una sorta di vetrina dei titoli che verranno commercializzati per console. Le prospettive per il futuro sono ancora peggiori: la domanda "per quanto sopravviveranno ancora i *coin-op*?" si poteva leggere chiaramente sul viso di espositori e visitatori. Interrogato sull'argomento, un portavoce Namco ha sottolineato come non passi mese senza assistere al fallimento oppure all'assorbimento di una *software house* da parte di un'impresa di maggiori dimensioni. Tra gli episodi più recenti e clamorosi vi sono l'acquisto di Seta, SNK e Sigma (famosa impresa costruttrice di macchine da intrattenimento e da casinò) da parte di Aruze, ditta specializzata nella produzione di *patchinko*. Aruze ha annunciato che tutte le sue future produzioni relative ai prodotti per parchi giochi e casinò verranno distribuite sotto il marchio Sigma, mentre i videogiochi saranno commercializzati sotto il marchio SNK: dichiarazione che ha alimentato voci circa la possibilità di un abbandono del mercato *arcade* da parte della casa di Osaka. **Metal Slug 3** e **The King of Fighters 2000** potrebbero quindi essere gli ultimi *coin-op made in SNK*. Anche Atlus sembra navigare in cattive acque, soprattutto dopo la bancarotta della società giapponese Yubis della quale la casa nipponica possedeva il 34% delle azioni. Proprio da Yubis, Atlus aveva ottenuto lo scorso anno la proprietà di Irem, venduta nel vano tentativo di risollevare una situazione economica a quanto pare troppo grave per poter essere risanata. Attualmente le *softco* nipponiche stanno attuando due differenti strategie per cercare di sostenere il mercato dei *coin-op*. La prima consiste nel realizzare titoli caratterizzati da periferiche difficilmente riproducibili per il mercato casalingo quali il complesso sistema di controllo di **Ferrari F-355** o il fucile di precisione di **Silent Scope**. La seconda è quella di mettere in comunicazione i due mercati, consentendo lo scambio di dati tramite PDA oppure direttamente via Internet o linee dedicate. Sega ha già annunciato di voler inaugurare nel 2001 una rete a fibre ottiche che collegherà tra loro tutte le sale giochi delle catene Gigo e Joypolis. Grazie ad essa sarà possibile organizzare tornei a cui sarà possibile avere accesso da tutto il Giappone. Il *network* sarà fruibile anche tramite Dreamcast, che consentirà di partecipare a questi tornei senza muoversi da casa. Anche Taito e Konami stanno lavorando a progetti simili, i cui dettagli non sono però stati ancora annunciati.
Sfortunatamente le stesse strategie non sono applicabili al mercato occidentale che ha finora rigettato ogni tentativo di comunicazione tra *coin-op* e console e ha limitato solo ai grossi centri le macchine d'intrattenimento più sofisticate. Di questo passo le sale giochi rischiano di diventare un ricordo del passato...

STAR WARS RACER IMPIEGA LA NUOVA SCHEDA HIKARI, BASATA SU NAOMI.

NAOMI REGINA DELLO SHOW

I migliori titoli presentati allo *show* giravano sul flessibile ed economico *hardware* prodotto da Sega. Nello stand della casa di Sonic era presente una versione giocabile pronta al 70% di **Star Wars Racer**, gioco di guida ispirato alla "gara degli sgusci" di *Episodio 1*. Realizzato da AM5 (**Sega Rally**, **Touring Car Championship**) sulla nuova scheda Hikari (una Naomi potenziata), il gioco vantava un dettaglio grafico superiore a qualsiasi altro titolo mostrato in fiera. Il cabinato presenta una riproduzione dei pod di *Guerre Stellari*, all'interno dei quali deve prendere posto il giocatore. Il sistema di guida è ispirato a quello delle loro controparti cinematografiche. La direzione e l'inclinazione del mezzo viene controllata tramite due leve da controllare con entrambe le mani: su di esse è presente un freno simile a quello delle biciclette ed un pulsante che consente di incrementare la potenza dei motori per tre volte durante la gara. Il cabinato è equipaggiato con un sistema di *Force Feedback*, sfortunatamente non disponibile nella versione mostrata in fiera. **Star Wars Racer** sarà distribuito in Giappone a partire dalla seconda settimana di aprile, mentre per USA ed Europa sarà necessario attendere ancora alcuni mesi. AM5 ha inoltre portato allo *show* un gioco di guida dedicato al campionato NASCAR. Intitolato **NASCAR: Rubbing Racing**, il titolo è stato realizzato dal medesimo team di sviluppo che ha curato **Daytona USA**. Il gioco condivide con i suoi due predecessori il medesimo stile di gioco *arcade*. L'unica variante è costituita dalla sostituzione

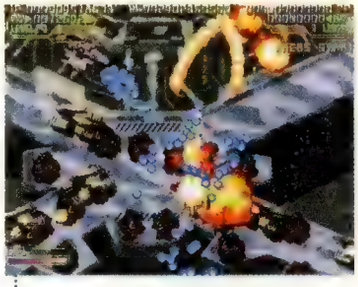


SEA BASS FISHING (SEGA) È UNA VERSIONE MARINA DEL FAMOSO GET BASS.

AH! MY GODDNESS QUIZ E PUNCHMANIA: HOKUTO NO KEN: L'IMPIEGO DI LICENZE DI *MANGA* DI SUCCESSO CONSENTE DI OTTENERE OTTIMI RISULTATI ANCHE NEL PIÙ ELEMENTARE DEI GIOCHI...

del *Check Point System* con un *Goal Ranking System*: per proseguire nel gioco non è più sufficiente arrivare ai punti di controllo entro un tempo limite, ma bisogna piazzarsi in una determinata posizione. AM1 ha presentato una versione marina della simulazione di pesca **Get Bass**, intitolata **Sea Bass Fishing**, oltre al divertente **Ah! My Goddness Quiz** ispirato al popolare *manga* di Kosuke Fujishima. AM3 aveva in mostra una versione migliorata di **Virtual On 2** (Ver. 5.5.66) ed un bizzarro acquario interattivo intitolato **Fish Life** che veniva mostrato su piccoli schermi TFT ad alta definizione. Tra i titoli mostrati dalle case che impiegano Naomi su licenza vi era il picchiaduro bidimensionale **Guilty Gear X**, la cui originalità ha attirato folle di appassionati. Il gioco, *sequel* di un *beat'em up* uscito per PlayStation, conserva il medesimo livello di frenesia e giocabilità del suo predecessore, vantando però una definizione dei personaggi

MAGIC GREAT BATTLE (IN ALTO) E PSYVARIAR (IN BASSO) SONO DUE SPARATUTTO "CLASSICI" DECISAMENTE POCO ISPIRATI...



MARS MATRIX È STATO (PURTROPPO) REALIZZATO DAI MEDESIMI AUTORI DEL NOIOSO GIGA WINGS...

estremamente superiore. Ad attrarre l'attenzione dei fan dei picchiaduro c'era anche **Marvel vs Capcom 2**, primo *beat'em up* bidimensionale Capcom ad essere realizzato appositamente su Naomi. Per quanto non molto innovativo dal punto di vista meccanico, **Marvel vs Capcom 2** si distingue dai precedenti picchiaduro della casa di Osaka per la presenza di ben 54 personaggi, alcuni dei quali sono vecchie conoscenze dei titoli Capcom. Il cabinato giapponese permetteva di utilizzare i *joypad* Dreamcast e di impiegare il VMS per sbloccare reciprocamente i personaggi segreti tra l'*arcade* e la conversione per la console Sega, caratteristiche che saranno però eliminate nella versione occidentale del gioco. Il medesimo tipo di cabinato conteneva la versione *arcade* di **Spawn**, gioco d'azione poligonale per Naomi basato sull'omonimo fumetto di Todd McFarlane. Capcom ha inoltre mostrato due sparatutto bidimensionali a scorrimento verticale per CPS-2: **Magic Great Battle** realizzato da Eighting/Raizing (**Bloody Roar 1** e **2**) e **Mars Matrix** sviluppato da Takumi (**Gigawing**). Nessuno dei due presentava però caratteristiche degne di nota. Grande assente **Power Stone 2**, che verrà presentato da Capcom all'imminente *Tokyo Game Show*.

CON GTI: CORSO ITALIANO KONAMI SI È LIMITATA A SPOSTARE L'AMBIENTAZIONE DEL GIOCO DALLA FRANCIA ALL'ITALIA.

IL SOFISTICATO FUCILE DI SILENT SCOPE 2 RENDE IMPROBABILE UNA CONVERSIONE PER IL MERCATO CASALINGO.

BRIEFS FROM AOU

Deludendo chi aspettava la presentazione del *sequel* di **Soul Calibur**, Namco si è limitata a mostrare titoli annunciati già da tempo. La macchina più popolare era indubbiamente lo sparatutto con *light gun* basato sul *manga* **Golgo 13**, a riprova delle potenzialità della formula di gioco lanciata con **Silent Scope**. **World Kick** era molto migliorato rispetto alla versione mostrata al *JAMMA Show*: il particolare sistema di controllo, che richiede di colpire fisicamente un simulacro di pallone per calciare, è stato conservato nonostante necessiti di parecchia pratica per poter essere impiegato al meglio. Meno esaltante **Toukon Retsuden 4 Arcade Edition** che appariva molto simile alla versione per console. Tutti i giochi Namco erano inseriti nel nuovo cabinato *Cyber Read II* dotato di ingressi per *controller* DC e PlayStation oltre che per *memory card* e VMS. Allo *stand* Konami l'attenzione dei visitatori era catturata principalmente da **Punchmania: Hokuto no Ken**, singolare fusione tra una *punching ball* ed un *rhythm game* che permette di emulare le gesta del mitico Kenshiro. Molto apprezzato anche **Silent Scope 2**, *sequel* del fortunato simulatore di cecchino caratterizzato da sequenze d'azione molto più dinamiche del proprio predecessore. Deludente **GTI: Corso Italiano**, il cui unico fattore d'interesse era dato dall'ambientazione nostrana. Taito ha mostrato il terzo episodio della saga di **Densha de GO!**, nulla più di un semplice *upgrade*, ed il simulatore di volo **Landing High Japan**. L'unico titolo "tradizionale" era uno sparatutto poligonale intitolato **Psyvariar**, decisamente meno impressionante rispetto ai giochi della serie di **Raystorm**. La palma della macchina da intrattenimento più strana ed innovativa va a Sigma che ha presentato

WORLD KICK: PER UNA VOLTA POTRETE PRENDERE A CALCI UN CABINATO SENZA ESSERE BUTTATI FUORI DALLA SALA GIOCHI.

un sistema di controllo virtuale chiamato *Dynamica*: il dispositivo è costituito da una piattaforma dotata di sensori che reagiscono ai movimenti effettuati dal giocatore. L'interfaccia era collegata a schede di **Tekken** e **Street Fighter EX 2**. Un'ultima nota doverosa: per la prima volta dall'esistenza dell'*AOU Show*, SNK ha deciso di non partecipare alla fiera. Un ulteriore evidente segno della crisi del mercato dei *coin-op* giapponese...

PER QUANTO *DYNAMICA* PROMETTA UNA TOTALE IMMERSIONE NEL VIDEOGIOCO I RISULTATI OTTENUTI SONO BEN LUNGI DALL'ESSERE QUELLI OTTIMISTICAMENTE AUSPICATI.

ONE ON ONE

FABIO CAPONE E DOMENICO BARBA **[NA.P.S. TEAM]**

Nell'era della sintesi mediale, delle produzioni videoludiche ad alto budget e dei team di sviluppo da 12 e passa componenti specializzato ognuno nei settori specifici del *game development*, il team italiano NA.P.S, con i suoi due unici componenti, Fabio Capone e Domenico Barba, rappresenta senz'altro una curiosa eccezione. **SPC** ha scambiato due chiacchiere con loro per capire se anche nell'industria videoludica valga l'assioma "chi fa da sé fa per tre(nta)".

Super Playstation Console: Un team di sviluppo composto da due soli programmatori appare improponibile al giorno d'oggi. Come siete riusciti a mettere insieme Gekido e a proporlo con successo a Gremlin?
NAPS: Be', è effettivamente improponibile al giorno d'oggi. **Gekido** è un gioco che abbiamo sviluppato con tanta passione avvalendoci solo della nostra esperienza ed alla Gremlin hanno sempre creduto nelle nostre potenzialità.

SPC: Quali sono i pro e i contro di un team di sviluppo piccolo come il vostro?
NAPS: Pro? Ci sono davvero dei pro? *[risate]*. Be', puoi seguire il gioco passo passo, rendendo esattamente l'idea che hai in mente.

Nelle grandi case di solito lo sviluppo di un gioco passa attraverso molteplici persone e questo, spesso, rende tutto molto dispersivo.

SPC: Certo, ma è indubbio che un team più grande, composto da personale specializzato in diversi comparti (grafica, animazione, IA, sonoro, level design e così via) permetta di sviluppare giochi più complessi tanto nel gameplay quanto nell'estetica. Non credete che ciò in un certo senso vi limiti e che sia arrivata l'ora di espandersi?
NAPS: In effetti ci sono giochi tipo **Final Fantasy VIII** o **Zelda** dove è il numero che conta (data la vastità dei mondi) oltre ad un grande *leader*, ma sinceramente non crediamo che il numero di persone coinvolte sia estremamente fondamentale nel *gameplay*. Prediamo **Gekido**, ad esempio: ha 46 *stage* completamente diversi, 9 protagonisti principali con set di mosse completamente diverse, e 46 nemici diversi, una complessa IA per ogni boss e 2 giochi in uno e 5 modalità extra... Ciononostante sentiamo l'esigenza di espanderci. Il vantaggio di essere in tanti nello sviluppo consiste sostanzialmente nella possibilità di provare l'efficacia ludica di più idee diverse. In due devi fare subito centro!

SPC: Realizzare un gioco PlayStation in due non dev'essere stato facile. Avete mai pensato di abbandonare il progetto? Vi siete mai chiesti "ma chi ce l'ha fatto fare"?
NAPS: Bella domanda davvero! *[risate]* No, ad essere sinceri non ce lo siamo mai chiesti, ma oggi, con l'esperienza che abbiamo accumulato, non lo consigliamo davvero a nessuno. Che io sappia siamo gli unici a sviluppare ancora in due sulle maggiori console, Giappone compreso!

SPC: Cosa consigliate allora a chi ha voglia di fare, ma non sa neanche da dove cominciare?
NAPS: Parafrasando una risposta di Akira Toriyama durante un'intervista, "*...consiglio vivamente ai giovani di affiancarsi alle strutture già esistenti. C'è sempre tempo per fare qualcosa di proprio. Principalmente sono necessarie molta esperienza e capacità che si possono acquisire solo dopo anni di duro lavoro*".

SPC: Come vi siete ripartiti il lavoro? Chi si è occupato di cosa nello sviluppo di Gekido?
NAPS: I vantaggi di essere in due a sviluppare un gioco sono pochi, ma almeno è difficile perdersi nella ripartizione del lavoro. Tutta la grafica, compreso *character design* e animazioni sono state sviluppate da me (Fabio), mentre il codice del gioco, compresa l'IA, è opera di Domenico. Il *design* del gioco lo abbiamo sviluppato insieme. A dire il vero ci siamo occupati personalmente anche del *motion capture* e di parte degli effetti sonori...

SPC: Di quali risorse hardware e software avete fatto uso?
NAPS: Come software abbiamo usato **3DS4** ed i più comuni *tool* grafici, più alcuni *editor* appositamente realizzati per le mappature dei modelli ed eventi di vario genere.

SPC: La quasi totalità dei team di sviluppo odierni fa largo uso di tool programmati internamente nonostante la disponibilità di middleware prodotti da società specializzate. Avete fatto altrettanto?
NAPS: Sì.

SPC: Gekido è il vostro primo progetto per console nonché il vostro primo gioco in 3D. Un grosso passo in avanti rispetto al bidimensionale Shadow Fighter per Amiga. Quali problemi avete dovuto affrontare e quali esperienze avete acquisito durante lo sviluppo del gioco?
NAPS: Quanto spazio abbiamo in questa intervista ? *[risate]* Ok, cercherò di essere breve. I problemi sono molteplici, ma credo che il problema maggiore risieda "nell'immediatezza di gioco". I nuovi giochi 3D tendono ad essere un po' dispersivi ed in un picchiaduro a scorrimento questa caratteristica è essenziale!

SPC: E' per questo che avete preferito un tipo di scrolling bidimensionale?
NAPS: Gekido non è nato "bidimensionale"

(l'arena ne è una prova), e di fatto non lo è. E' solamente inquadrato di lato. Sfortunatamente le potenzialità di PlayStation non sono tali da permetterci un uso del "3D libero" mantenendo lo stesso dettaglio grafico.

SPC: Perché un picchiaduro a scorrimento? Considerata la penuria di esemplari del genere nella softeca PlayStation non sembra che la domanda sia tale da giustificarne lo sviluppo. O sbaglio?
NAPS: Be' non può essere forse questo un motivo? L'assenza assoluta di giochi del genere, intendo. Molte persone oggi non conoscono il reale significato di "picchiaduro a scorrimento".

SPC: In effetti, se non lo conoscono è perché non ne esistono. Ma perché, secondo voi, il picchiaduro a scorrimento non esiste più oggi a dispetto del suo glorioso passato? Se è vero che l'assenza assoluta di giochi del genere fa da stimolo a produrne di nuovi (piuttosto che suggerire un effettivo disinteresse dei consumatori), perché Sega si ostina a non rispolverare i suoi classici (si pensi alla serie Streets of Rage), lasciandoli marcire nelle collection?
NAPS: E' difficile rispondere a questa domanda. Oggi si sperimenta molto meno di un tempo, e spesso non è facile trovare il personale adatto che possa realmente resuscitare le vecchie glorie sui nuovi sistemi. Si preferisce puntare su ciò che oggi è consolidato piuttosto che su un'incognita.

SPC: L'acquisizione di Gremlin da parte di Infogrames è avvenuta nel bel mezzo dello sviluppo di Gekido. In che modo ha influenzato il vostro lavoro?
NAPS: No, al tempo dell'acquisizione **Gekido** era già in stato avanzato. Devo dire però che Infogrames ci ha dato carta bianca, in quanto ha creduto molto nella validità del prodotto e ha avuto fiducia nel nostro lavoro.

SPC: Che tipo di aiuto o supporto avete ottenuto da Gremlin/Infogrames? Qual è stato il loro apporto allo sviluppo?
NAPS: Piuttosto che un vero e proprio aiuto pratico devo dire che abbiamo trovato molte persone che ci hanno supportato moralmente durante lo sviluppo.

SPC: E' prevista un'edizione nipponica di Gekido? Se sì, quali modifiche dovreste apportare per incontrare i gusti raffinati dell'utenza giapponese abituata alle eccellenti produzioni Namco/Capcom?
NAPS: E' prevista una versione giapponese di **Gekido**, ma al momento non è in programma alcuna modifica.

SPC: Con 70 milioni di console vendute in tutto il mondo, PlayStation è certamente la piattaforma ideale su cui concentrare i propri sforzi. Continuerete a supportare il 32-bit Sony o salirete sul carrozzone PS2?
NAPS: Presto dovrebbe uscire un altro nostro prodotto per PlayStation, ma poi... "il carrozzone va avanti da sé con i sui fanti, regine e i suoi re..."

SPC: Durante l'epoca C64/Amiga, l'Europa ha dato prova della propria creatività con prodotti originali che ogni retrogamer custodisce con orgoglio nel proprio museo digitale (si pensi a softco come Bullfrog o a programmatori come Andrew Braybrook). Di converso, durante l'epoca delle console a 16-bit di Sega e Nintendo, il Giappone ha in un certo senso oscurato il talento europeo nonostante si sia concentrato prevalentemente sullo sviluppo di generi standardizzati come i picchiaduro, le simulazioni di guida e i GDR. Da un certo punto di vista, il mercato console ha "estraniato" l'Europa dal panorama industriale videoludico... fino all'arrivo di PlayStation. Sony sembra aver ristabilito una sorta di equilibrio produttivo fra Giappone, USA ed Europa. In questo senso, quali prospettive di crescita ha l'Europa con l'arrivo di PS2, un sistema che sembra liberare gli sviluppatori da ogni vincolo creativo?
NAPS: E lo chiedi a me? *[risate]* Abbiamo sempre ammirato le grandi produzioni giapponesi, ma a dire il vero credo che anche ai giorni nostri si possano eguagliare le gesta dei nostri fratellini orientali. Prodotti come **Gekido** o **Golden Eye** ne sono una prova tangibile.

SPC: NA.P.S è quindi orientata verso un tipo di produzione ispirata a quella nipponica...
NAPS: Non esattamente. Adoriamo lo stile nipponico per il suo approccio al pubblico, ma **Gekido** (così come i nostri prossimi prodotti) cercano di avere un'impronta tutta nostra. In fondo il Giappone, per definizione, ha sempre guardato all'estero per copiare e produrre di meglio, no?

SPC: Fra i paesi europei produttori di videogiochi, l'Italia non è certamente il più fertile. Perché secondo voi? Cosa manca all'Italia per imporsi sul mercato globale al pari di Francia e Inghilterra?
NAPS: A mio avviso il settore videoludico in Italia non viene visto ancora come un "vero lavoro". Molti dovrebbero capire che sviluppare giochi non vuol dire esattamente "giocare". Ci vogliono impegno, passione, grande serietà e professionalità, e nel nostro caso anche molte rinunce. Durante lo sviluppo di **Gekido** abbiamo lavorato ininterrottamente per 2 anni, 6 giorni su 7, 12 ore su 24.

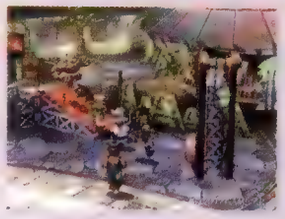
SPC: Pare quindi una questione di mentalità italiota. SPC è stata forse l'unica rivista ad aver sottolineato l'origine nostrana di Gekido. Alcune l'hanno attribuito ad Interplay (che si limiterà a distribuirlo negli States), altre a team inglesi. Non credete che questa "ignoranza" sia sintomatica di una più generale sottovalutazione delle risorse italiane?
NAPS: Si, molti sottovalutano gli sviluppatori italiani in quanto in ben pochi casi l'Italia è riuscita a farsi notare nel panorama videoludico mondiale, ma riguardo a **Gekido** c'è stata un po' di confusione alimentata inoltre dall'acquisizione di Gremlin da parte dell'Infogrames. Ma adesso tutto dovrebbe essere ormai noto. Inoltre, molti non sanno (o non ci badano) che **Gekido** è totalmente *copyright* NA.P.S. team. Di solito non è così. Difficilmente gli sviluppatori riescono a mantenere i diritti sull'opera. **Gekido** è come un figlio per noi!

OuterWorlds

Briefs from the Outer Worlds
a cura di Marcello Cangialosi
hanno collaborato: Erik Pede
Ivan Fulco, Massimo Rovatti

GRANDIA II

SEGA: Game Arts ha indicato l'estate di quest'anno come limite massimo per l'uscita della versione nipponica di **Grandia II** per Dreamcast, atteso come la manna dal cielo dagli appassionati di RPG e dagli stessi responsabili di Sega, consci del peso che le carenze dimostrate in questo settore da Dreamcast hanno rivestito nel determinare le difficoltà incontrate dal sistema nella sua terra d'origine. **Grandia II** metterà il giocatore nei panni del giovane cacciatore di mostri chiamato Rudo e dei suoi compagni di avventure, impegnati a prevenire il ritorno di Satana (precedentemente sconfitto da Dio nella battaglia dell'Armageddon) dalla seconda delle lune del pianeta sulla cui superficie è ambientato il gioco. Tanto le ambientazioni quanto i personaggi saranno interamente poligonali e verranno calcolati in tempo reale dal motore grafico, esattamente come avverrà per gli effetti speciali utilizzati negli spettacolari combattimenti che, a detta di Game Arts, richiederanno un approccio decisamente più strategico rispetto a quello richiesto del *prequel*. Le evocative immagini rilasciate dagli sviluppatori fanno sperare in un titolo di primissimo ordine, sul cui *porting* per gli Stati Uniti i portavoce di Sega non si sono ancora pronunciati, purtroppo.

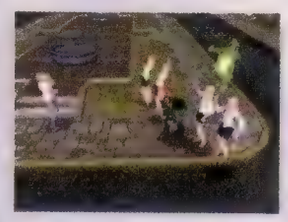


OMIKRON: THE NOMAD SOUL

SEGA: Apparentemente piagato da una serie interminabile di *bug* nella sua incarnazione originale su PC, l'attesissimo **Omikron: The Nomad Soul** uscirà in versione Dreamcast a maggio grazie agli sforzi congiunti di Eidos e Quantic Dreams. L'adattamento per il 128 bit Sega riproporrà la stessa identica struttura di gioco già sperimentata sulle piattaforme Windows, acclamata dalla maggior parte della critica specializzata in virtù della sua notevole originalità e basata sulle avventure del protagonista all'interno di un vastissimo mondo virtuale. Quest'ultimo sarà composto da cinque città arricchite dai programmatori con l'inserimento di una popolazione concettualmente simile a quella di **Shen Mue**, ovvero caratterizzata da comportamenti e spostamenti strettamente legati alle relative professioni. Il giocatore, inoltre, potrà impossessarsi del corpo di uno qualunque degli abitanti delle metropoli preparate dai programmatori, che hanno dotato ciascun corpo di azioni e proprietà specifiche derivanti dal mestiere svolto dal legittimo proprietario. Completano il quadro generale i temi musicali scritti da David Bowie e le sezioni picchiaduro e sparatutto, volte ad incrementare la varietà di un titolo dalle potenzialità estremamente interessanti.

RENT-A-HERO

SEGA: Ha destato parecchia curiosità l'accordo stretto fra Sega e Sanyo per la sponsorizzazione di **Rent-A-Hero** per Dreamcast: nel gioco gli eroi utilizzeranno batterie contraddistinte dal marchio Sanyo per fornire energia alle proprie tute speciali. **Rent-A-Hero**, la cui data di uscita nelle intenzioni di Sega dovrebbe corrispondere al 25 maggio, sarà apparentemente basato sull'esplorazione dei bizzarri ambienti tridimensionali disegnati dal *team* di sviluppo, che ha anche trovato il tempo per inserire una nuova eroina (tale Rent-A-Heroko) e per nascondere all'interno del gioco principale l'originale **Rent-A-Hero** per Megadrive. Le schermate diffuse da Sega, con il relativo corredo di avversari travestiti da coccodrilli e improbabili gruppi di *punk* e modelle in posa fotografica, fanno pensare ad un titolo estremamente divertente e dichiaratamente comico.



BRIEFS

NINTENDO

• Non ha destato alcuna sorpresa, com'era del resto prevedibile, il comunicato stampa con cui Nintendo ha annunciato l'ennesimo rinvio di **Perfect Dark** per Nintendo 64, la cui data di uscita è stata spostata dall'11 aprile al 22 maggio. Gli sviluppatori del gruppo Rare non hanno rilasciato alcuna dichiarazione in merito, ma un gran numero di fonti piuttosto attendibili hanno individuato nel *frame rate* instabile la causa del prolungamento dei tempi di programmazione.

• Diverse *software house* statunitensi legate a Nintendo hanno individuato nell'autunno del 2001 il periodo previsto per il lancio nordamericano di Dolphin e Game Boy Advance, a dispetto delle dichiarazioni rilasciate dalla compagnia nipponica che ha affermato di voler portare le sue nuove macchine negli USA entro la fine del 2000. Sembra inoltre che il prossimo capitolo dell'acclamata serie **Metroid** non vedrà la luce su Dolphin, ma su Game Boy Advance.

• Sono quattrocento i milioni di dollari che ATI (una delle compagnie più importanti nel settore delle schede 3D per PC) ha stanziato per l'acquisizione di ArtX, già nota ai lettori di questa rubrica per aver progettato la sezione grafica di Dolphin. ATI si limiterà comunque a sfruttare il chipset Aladdin 7 studiato da ArtX per l'implementazione su hardware PC, mentre non interferirà in alcun modo nelle relazioni tra ArtX e Nintendo.

SEGA

• Ha finalmente preso forma il segretissimo RPG per Dreamcast prodotto da Capcom che ha alimentato innumerevoli pettegolezzi nel corso degli ultimi mesi. Il nuovo gioco, che si chiamerà **Eru No Monsho** e sfrutterà l'abilità di Yoshitaka Amano per il *character design*, sarà suddiviso in una serie di aggiornamenti bimestrali che lo renderanno in qualche modo simile ad una storia a puntate. Nato come progetto a cadenza mensile per l'ormai defunto Saturn, **Eru No Monsho** debutterà in Giappone entro la fine del mese di aprile. Assai improbabile, data la natura del prodotto, un adattamento per gli Stati Uniti e l'Europa...

• Tempi duri per Sega: la compagnia nipponica ha infatti fissato sull'astronomica cifra di 44 miliardi di yen l'entità delle perdite fiscali previste per il biennio 1999/2000, precedentemente ritenute inferiori ai 20 miliardi. Per permettere alla storica softco di riprendere in mano la situazione e saldare i debiti pendenti, la compagnia CSK incrementerà la propria quota di partecipazione fino al 37,8%, versando nelle casse di Sega una cifra prossima ai 104 miliardi di yen. Il vertiginoso sviluppo della situazione deficitaria è stato imputato alla penetrazione insufficiente di Dreamcast sul mercato nipponico, determinata (perlomeno secondo gli esperti di Sega) dalla recessione economica che coinvolge il Paese.

• Pur senza occuparsi direttamente della conversione (che verrà probabilmente scritta da un *team* esterno), Lionhead offrirà agli utenti Dreamcast un'edizione davvero speciale del suo **Black & White** che non si limiterà a mantenere intatte le opzioni per il *multiplayer* via *internet* mutuate dall'originale su PC, ma conterrà addirittura un intero set di nuove creature realizzate in esclusiva per il 128 bit Sega e alcuni interessanti mini-giochi da immagazzinare sulle unità VMS.

• Eidos ha recentemente rinforzato la propria posizione sul mercato del *software* per Dreamcast con l'avvio di 8 nuovi progetti destinati ad apparire entro la fine dell'anno sul 128 bit Sega. Uno dei titoli che avranno l'arduo compito di affiancare l'imminente conversione di **Tomb Raider: The Last Revelation** sarà sicuramente l'attesissimo *sequel* di **Legacy of Kain: Soul Reaver**, mentre altri probabili candidati potrebbero essere **Deus Ex** e **Anachronox**, il cui lancio sulle piattaforme Windows dovrebbe avvenire a breve.

PC

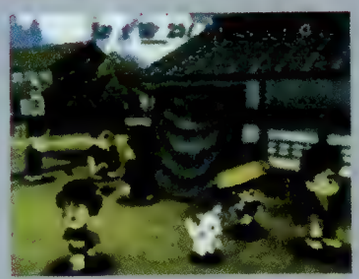
• Visti gli innumerevoli consensi di pubblico e critica, Epic ha voluto premiare i suoi sostenitori rilasciando su Internet un *bonus pack* gratuito per **Unreal Tournament**. In circa 14 MB sono stati inclusi 11 nuovi livelli, particolarmente indicati per una fruizione "di massa" (alcuni sono stati concepiti per un minimo di 16 giocatori) e tre nuove *skin*, tra cui, imperdibile, figura una "Mucca da guerra"(!). Sono anche stati introdotti 6 nuovi mutatori, denominati *relics*, che agiscono come *power-up* aggiuntivi.

• **Devil Inside**, titolo Cryo prossimo alla pubblicazione, pare distinguersi dalla massa di "*survival clones*" grazie ad un'atmosfera squisitamente surreale. Nei panni di un giornalista investigativo, il giocatore dovrà addentrarsi in diretta TV in una casa infestata, tentando di sopravvivere e nel contempo di non perdere il collegamento con l'audience a casa, bramoso di efferate carneficine ai danni dei soliti zombie.

• In casa Sierra è in fase di sviluppo **Homeworld Cataclysm**, nuovo capitolo nella saga del capolavoro Relic. L'azione comincia 15 anni dopo gli eventi narrati nel *prequel* e vede l'affermarsi di nuove razze e più potenti astronavi da comandare. Il "cataclisma" a cui si riferisce il titolo allude ad un nuovo, misterioso nemico biomeccanico dal potere inimmaginabile...

• Edificato sull'*engine* di **Quake III Arena** ed ispirato al dissacrante lavoro di Simon Bisley sull'omonimo *sci-fi magazine*, **Heavy Metal F.A.K.K. 2** si presenta come un *action adventure* simile a **Drakan**. Oltre a vantare un'ottima resa estetica, il titolo Ritual (attualmente in sviluppo) compensa la scarsa originalità con una sacrosanta vena *anti-political correct*, ricercando situazioni volutamente "pesanti" ed un umorismo basato sul binomio sex'n'violence.

SHIREN THE WANDERER 2



NINTENDO: Dopo aver assistito Square-Soft nella programmazione del divertente **Chocobo's Mysterious Dungeon 2** per PlayStation, gli sviluppatori di Chunsoft hanno deciso di portare il loro celeberrimo *franchise* **Mysterious Dungeon** anche su Nintendo 64. Inizialmente previsto in formato 64DD e recentemente riadattato alla classica cartuccia, **Shiren the Wanderer 2** manterrà intatta la struttura dei giochi di ruolo prodotti da Chunsoft, ai cui *dungeon* generati in modo casuale apporterà però un gran numero di migliorie estetiche e una maggiore freschezza nella trama. Quest'ultima vedrà il giovane Shiren e il suo scoiattolo Koppa alle prese con un esercito di demoni intenzionati a distruggere un villaggio, all'interno del quale gli eroi dovranno costruire un enorme castello in cui alloggiare i cittadini in cerca di protezione. Shiren e Koppa potranno inoltre muoversi liberamente all'interno delle ambientazioni tridimensionali disegnate dal motore di gioco e dovranno prestare molta attenzione agli oggetti in cui si imbatteranno, importantissimi ai fini del corretto svolgimento dell'avventura secondo i *designer* di Chunsoft. **Shiren The Wanderer 2**, il cui eccellente livello grafico denuncia una programmazione ormai giunta alle ultimissime fasi, uscirà in Giappone entro la primavera, mentre sono sconosciute le intenzioni di Chunsoft riguardo ad una eventuale traduzione del gioco per i mercati occidentali.

BIT WORLD
BIT WORLD DI LAI ROBERTO
VIA F. CAVALLOTTI, 96
20052 - MONZA MI
VENDITA PER CORRISPONDENZA TEL.039/2720499

PLAYSTATION PAL
UNIVERSALE L.29000
PLAYSTATION USA
UNIVERSALE L.39000
ACE COMBAT 3 TEL.
ALUNDRA 2 TEL.
BEAT MANIA L.69.000
BIO HAZARD 2 D.SHOCK TEL
BIO HAZARD 3 LAST ESCAPE
BIO HAZARD GUN SURVIVOR TE
BRAVE FENCER M. USA TEL.
CAPCOM GENER. II TEL.
CAPTAIN TSUBASA J L.149.000
CHANGE CET A ROBOT L.139
CYBER ORG L.89.000
DENPRISM (SQUARE) TEL
DINO CRISIS L.89.000
DRAGON BALL Z 1 L.86.000
DRAGON BALL Z 2 L.86.000
DRAGON BALL GT L.85.000
DRAGON VALOR TEL
EVANGELION L.99.000
FINHANDER L.69.000
FINAL FANTASY 8 TEL
FINAL FANTASY ANTHOL L.119.
FRONT MISSION 2 L.89.000
FRONT MISSION ALL L.89.000
GRAN TURISMO 2 TEL
GUNDAM BAT. MASTER 2 L.129
GUNDAM MOBILE S. 2.0 L.79.000
GUNDAM MOBILES. 1.0 L.79.000
GUNDAMPERFECTIV. L.89.000
GUNDAM 0079 L.79.000
GUNDAM CHAR'S ATTACK L.89
GUNDAM CHEREN'S GREED TEL
JADE COCOON L.99.000
JO JO'S BIZARRE ADV. TEL
LEGEND OF MANA TEL.
LUPIN 3 L.89.000
LUNAR SILVERSTAR ST. TEL.
LUNAR 2 ETERNAL BLUE TEL.
KING OF FIGHTERS 98 L.139.000
KING OF FIGHTERS 99 MAREO
YUNA FINAL EDITION L.99.000
XENOGEAR USA TEL.
MACROSS L.89.900
MACROSS VF27 L.99.000
MARVELS.H.SUPERH. L.69.000
METAL GEAR SOLID INTEGRAL
METAL SLUG L.109.000
METAL SLUG X TEL
PARASITE EVE USA L.109.000
PARASITE EVE 2 TEL
PATLABOR TEL.
POCKET FIGHTER L.69.000
ROBOT WAR 5 L.89.000
RUNABOUT TEL
RESIDENT EVIL D. CUT L.69.000
SAGA FRONTIER II TEL
SAILOR MOON L.129.000
SLAYER'S ROYAL II TEL
STREET FIGHTER ZERO 3 TEL
STRIDER 1&2 TEL
SUIKODEN 2 L.119.000
S.ROBOT WAR ALPHA TEL
WINNING ELEVEN 4 TEL.

SEGUE JAP/USA
BLACK BASS W/BLU MARTIN TEL
CHOCOBO COLLECTION TEL
CHRONO TRIGGER TEL
CHRONO CROSS TEL
DEEP FREEZE L.99.000
DIE HARD TRILOGY 2 TEL
DEVIL MAN TEL
J.L. PERFECT STRYKER 99 TEL
ESPN BASS FISHING L.119
FISHERMAN BAIT L.99.000
FISHERMAN BAIT II L.119.000
GRANDIA USA L.119.000
INDIANA JONES INFERNAL MACH.
KING OF FIGHT. 97 L.119.000
KOUDELKA TEL
MARVEL VS. CAPCOM TEL
MORTAL KOMBAT SPECIAL TEL.
PATLABOR THE GAME TEL
PSYCHIC FORCE II TEL
RASETSU NO KEN TEL
SYPHON FILTER 2 TEL
RANMA 1/2 L.139.000
RIVAL SCHOOL 2 TEL
SAMURAI SPIRIT NEW 9.12
S.ROBOT WAR F L.119.000
S.ROBOT WAR F FINAL
S.ROBOT WAR COMP. BOX L.109
S.ROBOT WAR 5 L.99.000
S.ROBOT WARSHOOTING L.99.000
STAR OCEAN 2 STORY L.119.000
STREET FIGHTER EX 2 PLUS TEL
THOUSAND ARMS TEL
TIME BOKAN 1 L.89.000
TIME BOKAN 2 L.109.000
TOKIMEKI MEMORIAL 2 TEL
XENOGEAR L.119.000
VANDAL HEARTS II L.119.000
DREAMCAST
NEO GEO
SATURN
GAME GEAR
GAMEBOY
PC ENGINE
MEGADRIVE
CD MUSICALI:
DRAGON BALL Z/SAILOR MOON/RANMA 1/2/MAISON IKKOKU/CITY HUNTER/ FINAL FANTASY /EVANGELION
L.25.000
VIDEO CD JAP
DRAGON BALL Z (1FILM) L.25.000
DRAGON BALL GT (20FILM) L.53.9
RANMA 1/2 (1FILM) L.25.000
CITY HUNTER CONF. 4 FILM L.75
CITY HUNTER2 CONF.4FILM L.75
EVANGELION (13 FILM) L.26.000
LA BLUE GIRL CONF. 5 FILM L.95
ENV. NIGHT SCHOOL CONF.5 L.95
GUNDAM WING (8FILM) L.36.900
MAZINGA L.26.900
MAZINGA VS GOLDRAKE L.26.900
GHOST IN THE SHELL 2F.L.42.900

PLAYTATION 2 TEL.
GIOCHI ANNUNCIATI:
TEKKEN TAG T. GRAN TURISMO 2000
SOL CF SPLASH DIVE
FANTAVISION ARMORED CORE 2
ETERNAL RING STREET FIGHTER EX3
X-VIRS WILD WILD RACING
CHORO Q HC
GIOCHI PAL USATI
007 TOMORROW NEVER DIES L.36.000
ACTUA SOCCER 2 L.29.000
BLOODY ROAR L.29.000
CRASH BANDICOT L.19.000
DEEP FREEZE L.29.000
DRIVER L.36.000
F1 L.19.000
F1 97 L.26.000
F1 98 L.29.000
F1 99 L.39.000
FIFA 98 L.29.000
FIFA 2000 L.39.000
G-DARIUS L.19.000
GRAN TURISMO L.79.000
GTA L.29.000
JUDGE DREDD L.36.000
OVERBLOOD 2 L.29.000
METAL GEAR SOLID L.29.000
PITFALL 3D L.29.000
PRIME GOL L.9.900
RAS CAL L.29.000
REBUS L.39.000
RIDGE RACER 4 L.39.000
ROAD RUSH 3D L.29.000
TEKKEN 2 L.26.000
TOMB RAIDER 3 L.29.000
VIRUS L.29.000
WARCRAFT II L.19.000
TELEFONA PER ALTRI TITOLI
SUPERACTIONREPLY
PERMETTE DI VEDERE TUTTI I GIOCHI USA/JAP ED ALTRI SU PLAYSTATION PAL L.29.900
ACCESSORI
ACTION REPLY L.39.000
BORSA PORTA CONSOLE E GIOCHI L.39.000
CAVO RGB SCART L.15.000
JOYPAD COMBO L.19.000
MEMORY CAR 15B COMP. L.9.900
MEMORY CARD 120 BLOCCHI L.27.000
MEMORY CARD 360 BLOCCHI L.39.000
MULTITAP L.39.000
PAD DUAL SCHOCK L.25.000
PISTOLA CON PEDALIERA L.39.000
POCKET STATION L.119.000
PRESA ANTENNA PAL L.19.000
PRESA ANTENNA PER GIOCHI USA/JAP L.39.000
TAPPETO PER DANCING GAMES L.69.000
VOLANTE+PED. VIBRANTE L.99.000
MODIFICAUNIVERSALE USA/JAP/EURO L.50.000
VIDEO CD CARD L.99.000
SI EFFETTUANO RIPARAZIONI SU TUTTE LE CONSOLE

SEGA GT
HOMOLOGATION SPECIAL

Formato: Dreamcast
Casa: Sega
Sviluppatore: Interno

Sega appura la necessità di supportare la propria macchina con una *line-up* il più possibile eterogenea e s'imbarca nel difficile processo di rattoppo delle falle ludiche. Il tentativo di colmare il divario rispetto alla concorrenza nel campo dei *racing* simulativi risolve così nel presente **Sega GT Homologation Special**: chiara risposta DC ai prodotti corsistici di casa Polyphony, principali avversari ma anche principali ispiratori. La struttura di gioco del titolo Sega offre fondamentalmente due sezioni: un breve e limitato *Single Race* (simile all'*arcade mode*) ed una più complessa modalità *Championship*. E' quest'ultima a vantare la centralità in **Sega GT**, annoverando, tra i suoi menu, 4 patenti, 10 circuiti (a parte i *reverse*), piccoli campionati di classe, eventi speciali e competizioni per sole auto originali. Proprio a queste ultime si collega una delle novità principali del gioco: una sezione Carrozzeria dove costruire, scegliendo tra i pezzi disponibili, la propria *original car*, ottenendo inoltre speciali *Factory License* che permettono l'utilizzo in questa sezione di nuovi pezzi e di motori di cilindrata superiore. La struttura del gioco, a conti fatti, pur garantendo un buon numero di test e di gare, soffre di una evidente rigidità di fondo, risultando di fatto più lineare di quanto fosse lecito sperare. Dal punto di vista tecnico **Sega GT** si attesta invece sul positivo andante. Lo scontato primato di *racing* graficamente migliore su piattaforma casalinga appare, effettivamente, più un obbligo che un vanto. La realizzazione dei modelli delle auto (tutte orientali) appare buona, nonostante sia lecito sollevare qualche riserva sulla resa delle superfici, talvolta troppo "pulite" e bombate; abbastanza buono anche l'impatto con gli scenari, ma solo nel caso in cui si voglia sorvolare su qualche costruzione troppo spigolosa, sull'effetto napalm del pubblico sugli spalti o sull'occasionale limitatezza del numero di elementi su schermo. Il tutto garantisce in ogni caso la resistenza dei 30 fps anche in condizioni di traffico intenso. Da dimenticare, invece, il *track design*, decisamente poco ispirato e risollevato solo da un paio di circuiti cittadini meno scarsi della media. Impossibile essere univoci, al contrario, al riguardo del modello di guida. L'impostazione simulativa allestita da Sega, infatti, pur garantendo una buona sensibilità di sterzo e acceleratore (rendendo interessante l'utilizzo di un volante e il dosaggio del gas nel caso delle vetture più potenti), lascia interdetti in diversi frangenti. Lo spostamento di carico sui due assi appare infatti limitato e non in grado di trasmettere al meglio l'idea di pesantezza delle vetture; la sensazione di aderenza asfalto/copertone appare a tratti poco verosimile; l'impressione di guidare auto completamente differenti, a parte le prestazioni, si dimostra flebile in più di un caso. Particolari anche gli esiti degli scontri: leggermente più nocivi rispetto a **GT** e in grado di alterare le traiettorie, eppure calcolati con modalità fisicamente poco complesse. Buona l'IA degli avversari, un po' meno il bilanciamento delle competizioni, laddove parecchie gare di recupero o di controllo si alternano a poche sfide all'ultima curva. Imperdonabile l'assenza di una visuale posteriore alternativa allo specchietto interno; apprezzabili, per concludere, i *minigame* per VMS: un modo interessante per ottenere soldi e nuove auto.

Bottom line: Un prodotto dal valore assoluto sostanzialmente buono, globalmente inferiore a **GT2**. Una piccola delusione per i palati fini della simulazione che avevano prestato orecchio all'*hype* montata da Sega. Una buona quantità di mezzi e competizioni, un modello di guida in parte fallato, ma potenzialmente godibile e un *track design* di scarsissima qualità bilanciano (o sbilanciano) il giudizio finale dell'utente, dipendente in buona parte dalla volontà personale di sorvolare o meno sulle specifiche carenze del gioco.

F1 GRAND PRIX 3 [preview]

Formato: PC
Casa: Hasbro
Sviluppatore: G. Crammond/Microprose

Se è vero che **Gran Turismo** è il "simulatore di guida reale", è altrettanto vero che, per poter assaporare un'esperienza di Formula Uno degna di questo nome, è necessario rispolverare un titolo del lontano 1996: **F1 Grand Prix 2**. Questo fino alla corrente primavera, quando finalmente debutterà il nuovo attesissimo capolavoro di Geoff Crammond. La versione visionata, sebbene gestita via *software*, presenta un'ottima fluidità e il livello di dettaglio lascia sperare in un realismo vicino all'assoluto in modalità accelerata. Ovviamente, ogni minimo componente potrà essere modificato, a partire dai rapporti del cambio, passando al bilanciamento dei freni, arrivando all'angolazione dei deflettori e alla regolazione delle barre antirollio. Nel tentativo di raggiungere la messa a punto definitiva, il giocatore potrà controllare la telemetria dei propri giri salvati esaminando caratteristiche quali l'utilizzo dell'acceleratore e del freno, lo stress a cui è stata sottoposta ciascuna ruota e sospensione, la componente longitudinale e trasversale dell'accelerazione e trarre numerose altre indicazioni sul comportamento del proprio bolide. Sebbene pensato per un pubblico di veri esperti (numerosi piloti non disdegnano di provare il percorso con qualche giro a **F1GP2**), **F1 Grand Prix 3** strizza l'occhio anche agli utenti meno navigati grazie alla possibilità di attivare tutti gli "aiuti" (otto in totale, tra cui correzione della sterzata, marcia consigliata, miglior traiettoria visualizzata e auto indistruttibile). Hasbro ha ottenuto la licenza ufficiale per la rappresentazione di tutte le macchine, piste e piloti della stagione 1998, ma innumerevoli *fan sites* sono già all'opera per fornire i necessari aggiornamenti. Nella versione finale saranno inclusi anche gli eventi atmosferici, mentre il *multiplayer* potrà essere fruito solo tramite rete locale, in quanto pare che Ecclestone, per cedere lo sfruttamento della licenza anche su Internet, volesse molto più di quanto Hasbro fosse disposta a spendere.

MESSIAH [preview]

Formato: PC
Casa: Virgin Interactive
Sviluppatore: Shiny

Shiny vanta un'ammirabile predisposizione all'originalità ed all'utilizzo di tematiche non convenzionali all'interno dei suoi giochi. **Messiah** non fa eccezione, presentando una trama eretico/mistica che non sfigurerebbe tra le pagine di Preacher. Bob, il protagonista, è un cherubino spedito sulla terra per annientare la radice del male. Manifestandosi come un putto munito di alucce ed aureola, l'unica capacità difensiva ed offensiva del piccolo è la "possessione". Tale caratteristica (implementata in maniera più lineare sia in **The Nomad Soul** su PC che in **Maken X** per DC) permette di prendere il controllo di oltre 40 diverse forme di vita e valersi a piacimento delle capacità dell'"ospite" (nonché adoperare lo stesso come scudo vivente nelle situazioni più concitate e abbandonarlo in favore di un "involucro" più promettente). Il *concept* e l'atmosfera del gioco sono ottimi, ma il *demo* che si è avuto modo di provare (relativo alla versione PC) tradisce l'eccessiva ambizione del titolo e lascia una sgradevole sensazione di incompletezza. Shiny assicura che entro tempi brevissimi (la data di uscita è stata più volte procrastinata) l'AI dei personaggi verrà ottimizzata e la componente estetica trarrà vantaggio dall'implementazione del *mip mapping* e da una serrata sessione di *bug fixing*. Effettivamente, ulteriori posticipi potrebbero rivelarsi deleteri per lo studio di Dave Perry, costretto ad investire ulteriori risorse in un progetto sicuramente apprezzabile ma, salvo miracoli (visto il tema) dell'ultimo minuto, lontano dal capolavoro auspicato.

iDL ITALIA ONLINE

Nastro Azzurro

JOIN the GAME e VINCI!!

www.jointhegame.it

campionato di videogame
JOIN THE GAME
Spizzico - 3D Planet

Start! Game on!

Vuoi essere anche tu protagonista del mega evento della stagione? 10 tappe in tutta Italia con i migliori giochi del momento, ricchi premi e **la grande finale per il titolo** in giugno a La Ghirada – Città dello Sport di Treviso!! **Iscriviti gratuitamente** al Campionato di Videogame Spizzico/3D Planet! Clicca sul sito **www.jointhegame.it** scegli la tappa, prenotati, compila la scheda e leggi bene le istruzioni, oppure presentatti direttamente nei punti Spizzico dove si effettuerà la gara di tappa da te prescelta e compila la cartolina. Puoi trovare le cartoline inoltre presso le filiali Cariplo, i rivenditori 3D Planet, nella rivista Max oppure stampala dal sito internet.

Per ogni tappa i primi 50 classificati riceveranno ricchi premi, inoltre i migliori 5 classificati in ciascuna delle 10 tappe verranno ospitati dal 26 al 28 giugno 2000 a La Ghirada – Città dello Sport - Treviso per la finalissima.

The game is over!

Consulta il regolamento completo sul sito **www.jointhegame.it** oppure direttamente nei punti Spizzico della tua città.

In collaborazione con

Le giornate del campionato

1° giornata
8/9 aprile
GENOVA BOLZANETO
C.C. L'Aquilone
Via Romairone 10

2° giornata
15/16 aprile
MODENA BRUCIATA
C.C. Grand'Emilia
Via Emilia 1480/B

3° giornata
22/23 aprile
BOLOGNA
Via Rizzoli 1/A

4° giornata
29/30 aprile
DUOMO STORE
Via U. Foscolo 1

5° giornata
6/7 maggio
ROMA CORSO
Via del Corso 181

6° giornata
13/14 maggio
LECCO
C.C. La Meridiana
Via Amendola

7° giornata
20/21 maggio
BIELLA
C.C. I Giardini
Via La Marmora

8° giornata
27/28 maggio
PESARO
Via Rossini 1

9° giornata
3/4 giugno
PESCARA MONTESIL.
C. Div. Porto Allegro
Viale A. D'Andrea 1

10 giornata
10/11 giugno
FILAFORUM ASSAGO
Via G. Di Vittorio

FINALISSIMA
La Ghirada città dello sport - Treviso
26/27/28 giugno

GILERA TYPHOON 50

GILERA STALKER 50

MOUNTAIN BIKE AXLEY

- GILERA DNA 50
- GILERA TYPHOON 50
- Computer ESTRA
- Pattini ROLLERBLADE
- Racchetta PRINCE
- Pile PLAYLIFE
- Barometro RDS
- T-shirt SPIZZICO
- GILERA STALKER 50
- Mountain Bike
- Stampanti LEXMARK
- Giacca a vento NORDICA
- Periferche gioco PLAYSTATION
- Giochi per PLAYSTATION
- Occhiali da sole AXLEY
- Buoni pasto SPIZZICO

Per informazioni 800-011124

Sono con noi

iDL ITALIA ONLINE · CARIPLO Gruppo Intesa · BRAVA BIKE · GILERA · Nastro Azzurro

Media Partner

max · fit FOR FUN · La Gazzetta dello Sport · Radio Rete Veneta · PLAYSTATION

Aut. Min. Ric.

"Formula One", "Formula 1" and "F1", "FIA Formula One World Championship" together with other intellectual properties are owned and controlled by Formula One Group or licensed to it.

"PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.
Rayman®2 - The Great Escape(tm). The logo and character of Rayman are trademarks of Ubi Soft Entertainment.

retrogaming

a cura di Fabrizio Pedrazzini
e-mail: brizio@sisinfo.it

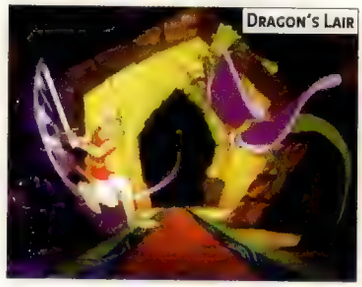
I **LASER** GAMES

QUESTO MESE TORNIAMO A PARLARE DI *coin-op* per analizzare nel dettaglio i *laser games*, una delle parentesi più strane ed innovative che l'industria dei giochi *arcade* abbia mai partorito. Come già accennato il mese scorso, questi *coin-op* hanno rappresentato una vera e propria moda che ha per breve tempo rivoluzionato le sale giochi prima di sparire quasi del tutto e ritornare qualche anno dopo in una veste riveduta e corretta, ma ancora senza grande successo.

I cabinati di questi giochi avevano al proprio interno un lettore di laser disk (generalmente Pioneer, Sony o Philips), una scheda logica con il resto dell'**hardware** grafico ed un *controller* in grado di pilotare il laser del lettore e di sincronizzare i filmati con il resto della grafica e con l'input del giocatore.

Contrariamente a quanto si pensi, non fu **Dragon's Lair** il primo gioco basato su questa tecnologia. Il debutto si ebbe infatti nel 1982 ad una fiera del settore, l'*AMOA* di Chicago, con la presentazione di una versione prototipo di **Astron Belt** di Sega. Il gioco, che fu anche il primo LG commercializzato (uscì in Giappone nel 1983), arrivò nelle sale giochi d'oltreoceano solo un anno dopo, quando ormai si era esaurito il fattore-novità che tanto aveva contribuito a lanciare gli altri titoli basati sulla stessa tecnologia. **Astron Belt**, che nella versione USA fu prodotto in collaborazione con la Bally/Midway, era un classico spara-e-fuggi con visuale in terza persona e può essere considerato l'antenato di **Galaxy Force**, con il quale condivideva una dinamica di gioco molto simile. Come fondali venivano utilizzate delle immagini tratte da un oscuro film fantascientifico giapponese stoccate su laser disk, mentre il resto della grafica (astronavi, esplosioni, punteggio e scritte varie) era generato in modo "classico" e sovrapposto ai filmati. Anche a causa del lancio ritardato, il gioco non ebbe grande successo pur essendo un titolo superiore alla media (almeno nella versione USA, notevolmente migliorata rispetto a quella giapponese).

Il gioco che invece lanciò effettivamente questa tecnologia fu **Dragon's Lair**, una vera e propria pietra miliare della storia dei videogiochi: basti pensare al fatto che fu il *laser game* di maggior successo mai prodotto e ancor oggi vengono create versioni per nuovi sistemi (si veda la recente conversione su DVD Rom per PC e Macintosh). **Dragon's Lair** è un vero e proprio cartone animato interattivo: i personaggi e le ambientazioni del gioco furono disegnati da Don Bluth e dalla sua squadra di disegnatori (tutti cresciuti nella scuola Disney) dopo che Rick Dyer, programmatore della Advanced Microcomputer Systems, ideò l'*hardware* alla base del gioco e si rivolse a Bluth proponendogli il progetto per un gioco con ambientazione medievale. L'idea fu accolta con grande entusiasmo ed il lavoro iniziò immediatamente portando infine alla costituzione di una società, la Starcom (successivamente rinominata Magicom per problemi legali). Nel gioco, distribuito a partire dal 1983, si doveva guidare il protagonista, Dirk The Daring, lungo 38 schermi predefiniti fino a raggiungere la caverna del drago Singe responsabile del rapimento di una gentil donzella, la principessa Daphne (che venne disegnata prendendo come spunto alcuni numeri di *Playboy*!). Pur essendo **Dragon's Lair** esteticamente favoloso, il maggior problema del titolo era dovuto alla giocabilità: in pratica ogni schema poteva essere superato solo con una specifica serie di comandi che oltretutto dovevano essere introdotti in momenti ben precisi del filmato perchè portassero a buon fine il quadro. Questo riduceva drasticamente l'interattività, dato che nel giro di poco i giocatori più smaliziati arrivarono al punto di memorizzare le varie sequenze comandi rendendo il gioco troppo meccanico. Così, dopo l'iniziale interesse, i giocatori più incalliti tornarono a rivolgersi verso titoli graficamente meno impressionanti, ma in grado di garantire una sfida ed una varietà superiori. Nonostante tutto, **DL** rimase comunque uno dei titoli più giocati di quell'anno e il successo (che contribuì a rimandare di qualche



mese il fallimento della Cinematronics, casa distributrice del prodotto) fece sì che lo sviluppo di titoli dell'accoppiata Don Bluth - Rick Dyer continuasse: l'anno dopo uscì infatti **Space Ace**, epopea fantascientifica tutta animata, con una trama forse fin troppo simile a quella del predecessore e comunque con gli stessi problemi di (scarsa) giocabilità. Il titolo fu un altro successo di notevoli proporzioni, ma non riuscì in ogni caso a salvare né la società che lo produsse, né il destino dei *laser game* che nel giro di pochi mesi sparirono del tutto dalla scena. Giusto per dovere di cronaca, cito anche **Sea Beast**, il terzo gioco in lavorazione negli stessi studi, che però non passò mai lo stadio di sviluppo iniziale: di esso ci rimangono solo alcuni schizzi e un abbozzo di trama che riprendeva fin troppo fedelmente quella dei due predecessori.

Il successo di **DL** fu tale che gran parte delle più importanti aziende produttrici di *coin-op* dell'epoca (e non solo, visto che Atari e Coleco si affrettarono ad annunciare l'uscita di lettori LD per le proprie console di punta, il 5200 e il Colecovision-Adam), fiutando l'affare, si buttarono sullo sviluppo di titoli analoghi per tipologia. Fortunatamente per loro, lo fecero in modo decisamente più prudente rispetto a Cinematronics, che commise il grave errore di investire in altri tipi di progetti. Atari produsse solo un paio di *laser games*, ma di questi uno può essere considerato tra i migliori in assoluto: **Fire Fox**. Basato sull'omonima pellicola cinemtaografica della Warner Bros. interpretata da Clint Eastwood, il gioco sfruttava alcune scene tratte dallo stesso film per dar vita ad un frenetico spara-e-fuggi che sfruttava al massimo la fluidità delle scene filmate. Il gioco, la cui gestazione durò oltre due anni, venne però commercializzato troppo tardi per poter raggiungere il successo che avrebbe meritato: nel 1984 la crisi del settore era talmente forte che ben poche sale giochi si potevano permettere questo carissimo cabinato dedicato, con tanto di comandi alla *Star Wars*.

Nel 1983 Mylstar-Gottlieb produsse **M.A.C.H. 3** che viene considerato il miglior titolo mai prodotto con un disco d'argento al proprio interno; effettivamente, **Dragon's Lair** a parte, fu l'unico *LG* a raggiungere la vetta della classifica dei giochi più gettonati di *Replay Magazine*, la miglior rivista del settore. Pur essendo solo l'ennesimo spara-e-fuggi, sia la tecnica di programmazione che la doppia modalità di gioco (vista dall'alto, alla **Xevious**, e in terza persona) associati al frenetico ritmo d'azione ed all'ottima grafica computerizzata, garantirono al titolo una splendida accoglienza anche da parte dei più accaniti avversatori di questa tecnologia.

Cliff Hanger, prodotto da Stern Electronics,

è oggi uno dei titoli più ricercati perché i filmati del gioco sono tratti da due lungometraggi di Lupin III (per la precisione *Il Castello di Cagliostro* e *La pietra della saggezza*). Il gioco era un cartone animato interattivo e all'epoca divenne famoso più che altro a causa della scena di un'impiccagione, eliminata nelle successive *release* del cabinato.

Tra gli altri titoli degni di citazione ci sono: **Badlands** di Konami, con le sue ambientazioni western, **NFL Football** di Bally/Midway, che utilizzava filmati tratti da alcune partite di football americano per fornire fino a 900 diverse azioni di gioco, **Laser GP** di Taito, che utilizzava invece filmati tratti da corse automobilistiche, **Super Don Quixote**, unico gioco prodotto da Universal per il proprio System 1 (un cabinato che avrebbe dovuto ospitare tutti i giochi laser messi in cantiere da questa società e poi cancellati) e **Thayer's Quest**, prima (ed unica) parte di un'epopea ideata da Dyer per la società da lui stesso fondata, la RDI Video Systems.

Con il crollo del mercato dei *videogames* e lo scarso interesse dimostrato dagli utenti nei confronti di questa tecnologia, ben presto i giochi laser vennero messi da parte. Oltre ai citati ne uscirono un'altra manciata che però non riscossero alcun successo.

Stranamente però, nella prima metà degli anni '90, assistiamo ad un ritorno in grande stile della tecnologia dovuto sia alla ricomparsa dell'accoppiata Don Bluth - Rick Dyer che all'affacciarsi sulla scena della American Laser Games.

Leland fu l'artefice della produzione e distribuzione di **Dragon's Lair 2 Time Warp**, la cui lavorazione, iniziata dopo il successo del primo gioco della saga, venne ripresa solo alla fine degli anni '80. Il gioco venne commercializzato in grande stile nel 1991 ed a questo venne affiancata una riedizione di **Space Ace** che introduceva nel gioco le diagonali, mantenendo però invariato il resto. Entrambi i giochi si dimostrarono un fallimento anche a causa della durissima concorrenza di picchiaduro come **Street Fighter II** di Capcom, che all'epoca furoreggiavano in ogni dove.

American Laser Game produsse invece, con discreto successo di pubblico, ben nove sparatutto basati sulla stessa tecnologia laser che era stata utilizzata in precedenza per un simulatore utilizzato dalle forze di polizia per addestrare le nuove leve: questo poteva essere controllato direttamente tramite un PC, grazie al quale l'istruttore era in grado di variare la difficoltà in tempo reale introducendo nuove inaspettate minacce. I *coin-op* avevano ovviamente alcune limitazioni rispetto al simulatore: il *gameplay* era sempre uguale e la varietà delle situazioni e dei bersagli era fortemente diminuita. A livello tecnico le differenze erano all'interno dei cabinati, dove non c'era più un PC, ma un Amiga deputato al controllo del lettore di laser disk ed alla visualizzazione degli elementi grafici computerizzati come il punteggio, le esplosioni, ecc.

Tutti i nove giochi vennero prodotti tra il 1989 e il 1995 e di questi ricordiamo i più famosi: **Mad Dog McCree I** e **II**, **Crime Patrol** e **Space Pirates**. Conversioni di questi giochi vennero prodotte per diverse console, ma le migliori furono forse quelle per 3DO: proprio questo fatto spinse la società ad utilizzare questo sistema come base dei propri giochi di seconda generazione.

Altro titolo ad utilizzare un laser disk fu **Time Traveller** di Sega, divenuto famoso per essere stato il primo gioco olografico mai prodotto. L'*hardware* alla base del gioco fu ideato in collaborazione con l'onnipresente Rick Dyer, ed utilizzava una serie di specchi per proiettare le immagini dando così l'illusione che le stesse fluttuassero a mezz'aria, mentre lo stile di gioco ricalcava quello di **Dragon's Lair**. La stessa tecnologia fu utilizzata anche da **Holoseum**, un gioco di karate che utilizzava però grafica computerizzata.

In ogni caso, nonostante il ritorno in grande stile, il risultato in termini di presa sul pubblico furono pessimi e per la seconda (ed ultima) volta, i *laser games* uscirono miseramente sconfitti dalle sale giochi.

Concludendo questa veloce analisi, ci sembra necessario ricordare che anche il mercato *home* venne interessato da questa moda con la commercializzazione di due sistemi, entrambi di scarso successo: l'Halcyon e il Laser Active.

L'Halcyon venne prodotto in un bassissimo numero di esemplari dalla RDI Video Systems che voleva sfruttare l'*hype* prodotto nelle sale giochi per invadere il ben più proficuo settore dell'*home entertainment*. Il sistema non era altro che una versione modificata dell'*hardware* alla base del *coin-op* **Thayer's Quest** ed era composto da quattro unità: il lettore di laser disk, l'unità centrale, una tastiera ed un microfono con cuffia che veniva utilizzato al posto dei più tradizionali joystick per impartire i comandi di gioco a voce. Per il sistema erano inizialmente previsti sei giochi, ma ne vennero effettivamente commercializzati solo due: **Thayer's Quest**, in una versione migliorata ed espansa rispetto alla versione *arcade*, e **NFL Football** che era invece una fedele conversione dell'originale da sala. A causa dell'elevatissimo prezzo il sistema si dimostrò un completo fallimento che non assunse proporzioni catastrofiche per la RDI solo perché era stato prodotto in un numero molto esiguo di esemplari.

CLIFF HANGER

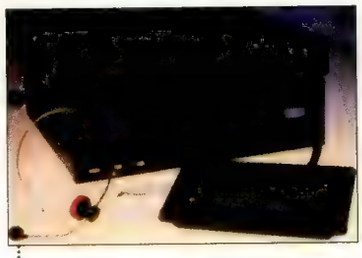
SUPER DON QUIXOTE

Il Laser Active fu invece ideato da Pioneer e NEC in collaborazione con Sega: grazie a due moduli aggiuntivi, Mega LD e LD-ROM2, il sistema era difatti compatibile con tutto il *software* del MegaDrive e del PC Engine (sia su cartuccia che su CD) oltre a poter utilizzare i giochi appositamente sviluppati per sfruttare le avanzate caratteristiche del sistema. Questi erano ovviamente distribuiti su laser disk (che veniva utilizzato quasi esclusivamente per le sue capacità video e audio), ma necessitavano dei moduli di compatibilità visto che la grafica computerizzata che veniva sovrapposta ai filmati veniva generata dagli stessi. In totale vennero prodotti circa quindici titoli che sfruttavano questo supporto, la metà dei quali funzionavano esclusivamente con il primo modulo e l'altra con il secondo. Il sistema, a causa dell'elevato prezzo, ebbe uno scarsissimo successo in Giappone, ma nonostante tutto venne introdotto con il marchio Pioneer anche negli USA dove passò come una meteora dai pochi negozi disposti a venderlo.

Ma perché i *laser games* fallirono così miseramente? E' indubbiamente difficile fare un'analisi della situazione anche perché il loro momento di massima espansione venne a coincidere con la durissima crisi che attraversò il settore tra il 1982 ed il 1984, mentre nel momento del loro ritorno, all'inizio degli anni '90, la qualità grafica dei giochi concorrenti era ormai tale da far destare minore attenzione nei confronti di questa ben poco flessibile tecnologia.

Nel complesso si può comunque concludere che questi *coin-op* divennero impopolari tra i gestori delle sale giochi a causa degli alti costi di acquisto e gestione, mentre lo furono tra i videogiocatori a causa della scarsa giocabilità. Per quanto riguarda il primo punto, bisogna ricordare che i lettori di laser disk, oltre ad essere molto costosi di per sé (soprattutto nei primi anni '80 quando i laser costavano cifre esagerate), erano estremamente delicati. Inoltre i pezzi di ricambio erano difficili da trovare, così come i tecnici in grado di fare riparazioni sugli stessi. A questo punto, in un periodo in cui gli incassi diminuivano, era più conveniente puntare su giochi basati su schede logiche più facili da gestire e riparare, nonché ben più economiche nel momento dell'acquisto. E' inoltre interessante ricordare che per diminuire i costi molte società, ed in modo particolare Cinematronics, acquistavano spesso lettori rimasti invenduti: in molti casi si trattava di LD professionali marchiati Pioneer svenduti proprio perché mancavano scorte sufficienti di pezzi di ricambio (che oltretutto erano molto più costosi di quelli per i lettori destinati al mercato *customer*).

Per quanto riguarda la "presa" nei confronti del pubblico, questi titoli, estremamente ripetitivi e basati esclusivamente sulla memoria e non sulle reali capacità del giocatore, erano indubbiamente meno interessanti rispetto ai concorrenti, caratterizzati da un aspetto grafico di minore impatto, ma da un'ottima giocabilità. Se poi consideriamo che, rispetto ad un gioco tradizionale, per ogni partita si doveva utilizzare un maggior numero di gettoni, è facile capire perché, dopo l'iniziale entusiasmo, l'interesse nei confronti di questi titoli scemò rapidamente fino a farli sparire completamente nel giro di pochi mesi. Nonostante tutto, **Dragon's Lair** e **Space Ace** sono da sempre rimasti estremamente popolari e devono essere considerati una tappa fondamentale nell'evoluzione dei *coin-op* e dei videogiochi in genere, se non altro perché hanno fatto capire per la prima volta che la grafica non è tutto e che ciò che conta realmente è la giocabilità. E' un vero peccato che, dopo anni, molti sviluppatori non l'abbiano ancora capito...


IL SISTEMA HALCYON DI RDI VIDEO SYSTEMS.

game development

A cura di Adriano Avecone [aavecone@usa.net]

COME REALIZZARE UN **VIDEOGIOCO**: IL **SOFTWARE** DI SVILUPPO - 1° PARTE

NEL PRECEDENTE APPUNTAMENTO CON Game Development abbiamo analizzato i sistemi informatici necessari per sviluppare un videogioco moderno. In questo e nel prossimo numero ci occuperemo dell'altro componente essenziale per la creazione di un videogame: il *software*. Esamineremo tutti gli strumenti informatici che consentono di realizzare codice, grafica e musica in un *software* ludico. In questo numero tratteremo l'aspetto generale e storico del *game development*. In seguito sarà il turno della realizzazione pratica di un *game* contemporaneo e delle figure professionali coinvolte nello sviluppo analizzate nel dettaglio.

STORIA DEI SOFTWARE DI SVILUPPO: DALLE ORIGINI AL GRANDE CRASH

Come ben sappiamo, le origini dei *"video and computer games"* (terminologia anglosassone per differenziare, rispettivamente, videogame per console e per computer) risalgono ai primi anni Sessanta. Non tutti sanno, però, che il *videogame* è nato su un computer, l'ormai rudimentale PDP-10 della Digital Equipment. Su di esso "girava" **SpaceWar**, il primo mitico *computer game*. Soltanto dopo alcuni anni videro la luce le console di prima generazione (Odyssey, Bally, Atari) seguite dai primissimi *coin-op* (**Computer Space**, **Pong** e "cloni" vari). Per diversi anni il *videogame* è stato un'applicazione esclusiva dei mastodontici elaboratori delle università americane. Per la commercializzazione del primo PC della storia, l'Altair 8080, sarà necessario attendere fino al 1975. Elaboratore molto rudimentale, l'8080 era venduto in scatola di montaggio (!) e vantava una decina di interruttori elettrici (!) come dispositivi di *input*. Per intravedere qualcosa che si avvicini al concetto moderno di *computer game* bisognerà attendere l'arrivo degli *home computer*, nei primi anni Ottanta. Negli anni '70, i *videogame* (*coin-op* e *console*) ed i *computer game* "universitari" compivano lenti, ma importanti passi. La dimensione dei computer cominciava a ridursi (dai quasi 200 metri quadrati di ENIAC, il primo computer della storia, ai pochi metri d'ingombro dei primi *mainframe*) ed era possibile programmare *software* validi con difficoltà operative accettabili. Grazie a tale progresso, la realizzazione di un *computer game* (prima ad esclusivo appannaggio di *nerd* e ricercatori qualificati) diventava accessibile ad un maggior numero di persone. Il passaggio è di fondamentale importanza. Prima dell'avvento degli *home computer*, il *videogame* aveva una fruibilità pubblica (*coin-op*), privata (console) ed accademica (*computer games*). Solo nel terzo caso era data all'utente la possibilità di sviluppare *videogame* "in proprio". Le console ed i *coin-op* non erano macchine programmabili dall'utente, mentre i computer accademici erano utilizzati per scopi di ricerca ed insegnamento. In sintesi, sviluppare un videogioco era molto difficile, e richiedeva un grosso investimento di capitali (una scelta che nessuno, a parte Nolan Bushnell, si sentì di operare). La chiave di volta si ebbe nel 1984, l'anno del disastroso *crash* delle console e dell'affermazione degli *home computer*. I sistemi "casalinghi" aprirono il campo dell'intrattenimento interattivo, facendo scomparire le console di prima e seconda generazione. Il motivo era semplice: gli *home computer* consentivano di programmare. Era possibile, in teoria, creare i propri videogiochi, programmi ed applicazioni che, seppur limitati dalla poca memoria e dall'*hardware* dell'epoca, resero obsolete le console di allora. Con gli *home computer* era possibile anche utilizzare *videogame* di fattura comparabile ed in alcuni casi anche *superiore* a quella dei giochi per le console di allora. In sintesi, la possibilità di creare e utilizzare programmi "seri", e al tempo stesso giocare, fece del computer casalingo un prodotto superiore alle console dei primi anni Ottanta. Persino il fattore *educational* costituiva un elemento determinante per l'acquisto di un *home computer* da parte di genitori "storicamente" contrari ai videogiochi. In pochi anni i computer casalinghi contribuirono alla prima grande informatizzazione di massa. Un gran numero di persone, senza nessuna conoscenza informatica di base, iniziò a sviluppare con gran passione videogiochi e *software* di ogni tipo. In poco tempo nacque un'intera generazione di sviluppatori che costituirà in seguito la base per la diffusione massiva del *videogame*. Il fenomeno era di rilevanza planetaria. Furono pubblicati grandi quantità di libri, riviste e guide per coadiuvare la programmazione e consentire lo scambio di informazioni ed esperienze tra appassionati. La rivoluzione si stava compiendo: chiunque era potenzialmente in grado di creare un *videogame* di qualità comparabile ai prodotti commerciali.

L'UNICO AMBIENTE DI PROGRAMMAZIONE ESISTENTE SUL C64 ERA IL BASIC PRESENTE IN ROM. ATTRAVERSO ESSO ERA POSSIBILE GESTIRE ANCHE LE FUNZIONI DEL SISTEMA OPERATIVO.

GLI STRUMENTI PER LO SVILUPPO DI UN VIDEOGIOCO: LE ORIGINI

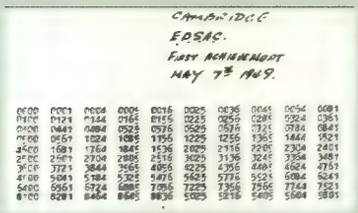
In base a quanto appena descritto, vediamo come si realizzava un videogioco in passato.

Fino all'arrivo degli *home computer*, realizzare un qualsiasi programma su un elaboratore era un'operazione molto difficoltosa. Era richiesta una cultura informatica di livello universitario ed una grossa esperienza maturata sui mastodontici sistemi di allora.

Nel periodo che va dai primi anni '60

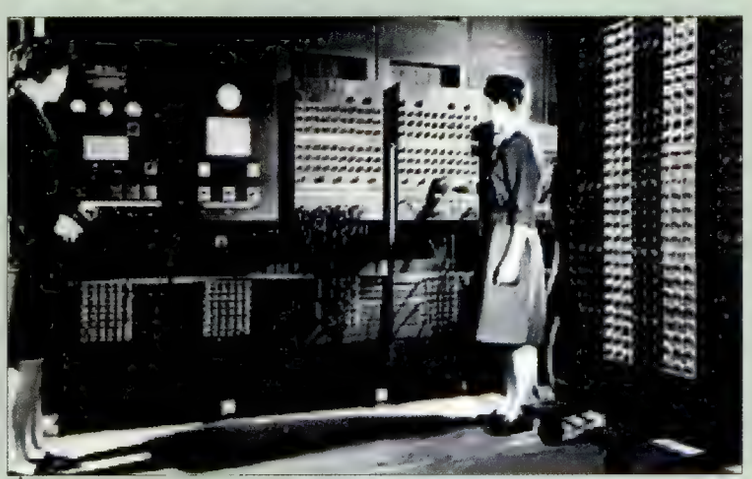
DURANTE GLI ANNI '60 I COMPUTER SI RIDIMENSIONARONO. DALL'ALTO A SINISTRA, IN SENSO ORARIO, POSSIAMO AMMIRARE IL PDP-8, L'UNIVAC 1004, L'IBM 604, L'IBM 7030 E L'IBM 704.

fino alla prima metà dei '70, i computer erano molto diversi da quelli che conosciamo oggi. La memoria a disposizione variava dai pochi *bytes* (!) dell'ENIAC (il primo computer della Storia, del 1946!) sino a qualche *Kilobyte* di sistemi come la serie PDP e l'EDSAC. Periferiche di visualizzazione primitive come le telescriventi e sistemi d'interfaccia come le schede perforate, costituivano un ostacolo allo sviluppo. La progressiva evoluzione dei sistemi consentì l'utilizzo di apparecchi di visualizzazione più avanzati (tubo catodico) ed interfacce più confortevoli (tastiere). Ciò consentì di realizzare più facilmente *software* e rendere i computer accessibili ad un maggior numero di persone. Gli unici strumenti disponibili per lo sviluppo erano i rudimentali sistemi operativi esistenti ed i linguaggi di programmazione. Ricordiamo che un sistema operativo (spesso abbreviato in OS da *Operating System*) è l'insieme dei programmi che consente ad una macchina di funzionare. Un linguaggio di programmazione è, invece, il mezzo per scrivere *software*. I processori "comprendono"



UN LISTATO DI UN PROGRAMMA IN CODICE MACCHINA SU EDSAC. QUEST'INCOMPRENSIBILE SERIE DI DATI ALFANUMERICI AVEVA LA FUNZIONE DI CALCOLARE IL CUBO DI UNA SERIE DI NUMERI INTERI PREFISSATI.

solo istruzioni in linguaggio macchina, costituite da valori numerici espressi in codice binario, una notazione matematica che descrive i numeri utilizzando soltanto due cifre, lo zero (OFF) e l'uno (ON). Tali cifre corrispondono all'apertura ed alla chiusura di un circuito elettrico. Gli sviluppatori di allora dovevano realizzare tutto partendo dal nulla, ed i programmi realizzati, che oggi ci appaiono rudimentali, erano frutto di enormi sforzi e ricerche. Verso la metà degli anni '70 le cose cominciarono a semplificarsi, ma la programmazione restava esclusiva assoluta dei centri di calcolo universitari.



ENIAC, IL PRIMO COMPUTER DIGITALE DELLA STORIA. CREATO NEL 1946, AVEVA UNA MEMORIA DI POCHE CIFRE INTERE DECIMALI ED UNA FUNZIONALITÀ SIMILE AD UNA CALCOLATRICE TASCABILE DI UNA VENTINA D'ANNI FA. OCCUPAVA PERÒ PIÙ DI 200 METRI QUADRATI, ED ERA PROGRAMMATO E GESTITO OPERANDO SU 18.000 INTERRUTTORI ELETTRICI.

Sul fronte dei *videogame*, la situazione era ugualmente ricca di difficoltà e problemi tecnici. Le prime console non avevano microprocessori ed erano costituite da *transistor* e componenti elettronici. La loro programmazione era tanto rudimentale quanto difficoltosa. In pratica bisognava interfacciare i proto-*controllers* con le simboliche figure presenti a video. Tali immagini erano ottenute manipolando, in maniera "bruta", il pennello elettronico che aggiorna l'immagine a video. La situazione era analoga anche per i *coin-op*. I precursori del divertimento pubblico, **Computer Space** e **Pong**, erano basati su

GAMES EXPRESS
Corner Shop
Presso MAGIC SHOP
Corso Matteotti, 205
60033 CHIARAVALLE (AN)

GAMES EXPRESS
NESSUNA SPESA DI SPEDIZIONE

PUNTO VENDITA
VIA COLETTI, 125
RIMINI

VENDITA VIDEOGIOCHI/DVD PER CORRISPONDENZA
SENZA NESSUNA SPESA DI SPEDIZIONE
SOFTWARE RIGOROSAMENTE ORIGINALE
CATALOGO PREZZI GRATUITO SENZA OBBLIGO D'ACQUISTO
BUONO SCONTO DI LIRE 5.000
PER OGNI PRODOTTO ACQUISTATO,
NELLO STESSO ORDINE, DOPO IL PRIMO

DISPONIBILE
PlayStation.2
L'arrivo del monolite nero...
DISPONIBILE

GIOCHI DREAMCAST - NINTENDO 64 - PERSONAL COMPUTER
A PREZZI IMBATTIBILI !!

SIMPSONS - SOUTH PARK - POKEMON
GADGET DI OGNI TIPO...

D'ora in poi ...
... ti conviene giocare con noi

VIDEOGIOCHI & ACCESSORI
NOVITA' IN ARRIVO OGNI GIORNO

VENDITA PER CORRISPONDENZA
...e da oggi anche giochi usati !
Tel 0541.29435 - 0541.391436 Fax 0541.432924 e-mail gex@gamesexpress.it
INTERNET ACQUISTI ON-LINE www.gamesexpress.it

Nomi, marchi, immagini e loghi citati appartengono ai legittimi proprietari.

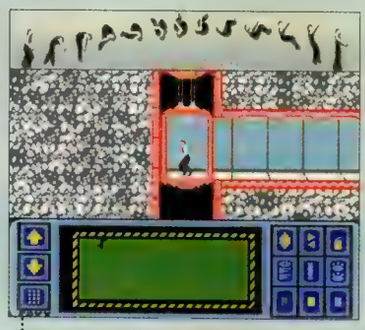
tecnologie superiori qualitativamente, ma non molto dissimili dalle prime console. Sarà necessario attendere parecchi anni per i primi *arcade* basati su microprocessore.

Le console di prima generazione non erano programmabili. In altre parole esse erano costituite da *hardware* "inaccessibile" per l'utente e dedicato esclusivamente all'esecuzione di un numero prefissato di *videogame* (programmi) presenti in memoria. La seconda generazione di console concedeva la possibilità di inserire programmi diversi, residenti su memoria di massa (in genere cartucce ROM), nella memoria centrale. Con tali macchine iniziò il vero e proprio sviluppo del *software* ludico. Il codice era realizzato direttamente in linguaggio macchina e trasferito su cartucce leggibili dalla console. La programmazione era molto difficile e ricca di ostacoli, sebbene esistessero *tool* o guide utili allo scopo. L'unico modo per ottenere figure, suoni e semplici animazioni era agire direttamente sui registri di memoria e del processore. Tutto questo si traduceva in infinite liste numeriche di difficilissima gestione. E' semplice comprendere la genialità assoluta dei programmatori dell'epoca che, nonostante le difficoltà, riuscivano a creare giochi esteticamente accattivanti (per i tempi) e soprattutto divertenti.

GLI STRUMENTI PER LO SVILUPPO DI UN VIDEOGIOCO: L'ERA DEGLI HOME COMPUTER AD OTTO BIT

Come abbiamo visto in precedenza, gli *home computer* consentivano a chiunque di creare *potenzialmente* programmi e videogiochi comparabili a quelli commerciali. Ma non tutto era semplice come sembra. Prendiamo ad esempio i due più diffusi sistemi ad otto bit di allora: il Commodore 64 e lo ZX Spectrum. Su tali sistemi erano presenti in memoria il sistema operativo ed il linguaggio di programmazione BASIC. La realizzazione di un programma poteva avvenire in due modi: attraverso il BASIC (molto lento e limitato ma facile da usare) oppure inserendo direttamente in memoria istruzioni in codice macchina (velocissimo e potente, ma di difficile utilizzo). Non esistevano in commercio *tool* per agevolare la programmazione o per realizzare immagini, suoni ed animazioni. L'unico modo per facilitare il lavoro di sviluppo era programmare da soli tali strumenti. Inoltre, per realizzare *videogame* competitivi era necessario utilizzare alla perfezione il linguaggio macchina. La difficoltà del codice macchina costituì un duro fattore di selezione tra gli sviluppatori "della domenica" ed una formidabile palestra per i professionisti. Non a caso molti dei più importanti sviluppatori attuali, tra cui Geoff Crammond (**Revs** e **F1GP2**), David Braben (**Elite** e **Virus**) e Tony Crowther (**Kettle** e **N2O**), iniziarono la loro carriera sugli otto bit. In questo periodo i *coder* realizzavano anche la grafica ed il sonoro, e tutto mediante programmi e strumenti "autocostruiti". Per fare un esempio, le superbe animazioni di **Impossible Mission** (Epyx) erano realizzate fotogramma per fotogramma prima su carta, quindi convertite in una griglia che rappresentasse i *pixel* ed in seguito tradotte in valori numerici comprensibili dalla CPU. In confronto alle moderne tecniche di animazione digitale siamo alla preistoria, ma ciò non ha impedito la realizzazione di alcuni tra i più grandi capolavori videoludici di ogni tempo. Una volta superato lo scoglio del codice macchina, era possibile accedere alle caratteristiche più avanzate e potenti dei sistemi informatici di allora. A causa della semplicità tecnologica degli otto bit, su tali piattaforme non esistevano linguaggi *compilati*, vale a dire costituiti da istruzioni comprensibili all'uomo ed in seguito tradotti in codice macchina in maniera automatica. Ciò rese molto difficoltoso l'utilizzo avanzato di tali sistemi da parte dei programmatori di formazione universitaria abituati ad utilizzare linguaggi ad alto livello. Ciò favorì, di fatto, la nascita di una nuova generazione di sviluppatori.

Parecchi anni dopo l'uscita degli otto bit, furono pubblicati alcuni kit di sviluppo per videogiochi. Tali *software* anticipavano dal punto di vista concettuale i moderni *SDK* (*Source Development Kit*), fornendo agli utenti un metodo molto semplificato e strumenti validi per creare i propri giochi. In pratica era possibile programmare da soli videogiochi competitivi (entro precisi limiti) pur ignorando il codice macchina. Il più celebre di essi era il **S.E.U.C.K.** (**Shoot'Em Up Construction Kit**) che consentiva di creare, con uno sforzo relativamente basso, "spara e fuggi" di buona qualità. Il **SEUCK** era un kit di sviluppo piuttosto particolare poiché non richiedeva alcuna conoscenza di programmazione, ma soltanto creatività, fantasia ed impegno. Il **SEUCK**, creato dalla geniale Sensible Software di John Hare e Chris Yates, ebbe un enorme successo, ma anche una vita abbastanza breve a causa dei molti limiti imposti dal sistema. Al contrario del **SEUCK**, il **Game Maker** (per Commodore 64) consentiva di realizzare *videogame* di ogni tipo mediante un linguaggio simile al BASIC, potente e molto semplice da imparare. Le possibilità erano notevoli, ma anche le limitazioni. Era impossibile, per esempio, realizzare *scrolling* di ogni tipo da cui l'utilizzo del **Game Maker** per lo sviluppo di *platform game* molto semplici, giochi educativi e poco altro. Il successo fu limitato, ma fu un primo passo per arrivare a validi prodotti come l'**AMOS** su Amiga ed Atari ST (noto, in questo caso, come **STOS**). Per le console ad otto bit la situazione era molto simile. Anche su tali macchine l'utilizzo del codice macchina era pressoché obbligatorio. Non esistevano linguaggi incorporati come il BASIC, e le case costruttrici mettevano a disposizione degli sviluppatori numerosi strumenti per agevolare il lavoro. Come è facile intuire, **SEUCK**, **GameMaker** e **AMOS** anticiparono i kit di sviluppo ed il *middleware* a cui siamo abituati oggi, forniti dalle case costruttrici delle console o da società specializzate.

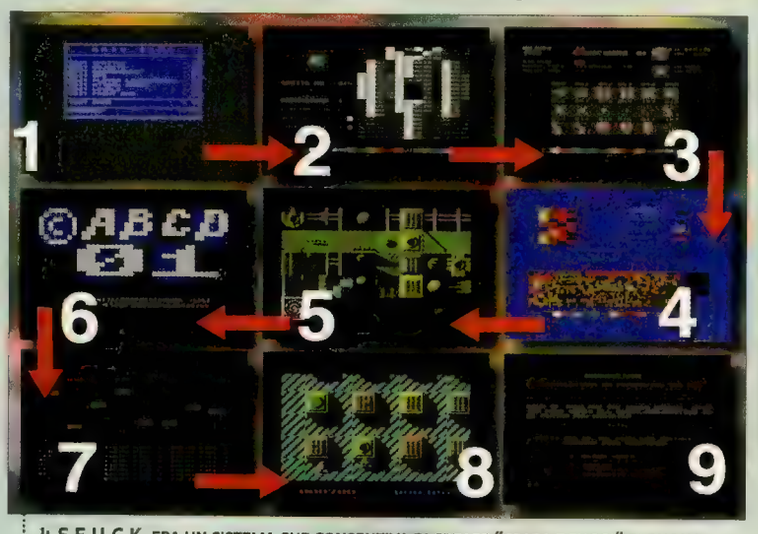


IMPOSSIBLE MISSION, L'ETERNO CAPOLAVORO DI EPYX, VANTAVA ANIMAZIONI SOPRAFFINE E UNA STRUTTURA DI GIOCO INEGUAGLIATA. I FOTOGRAMMI DI ANIMAZIONE FURONO REALIZZATI PRIMA SU CARTA, POI TRADOTTI IN *PIXEL* ED IN SEGUITO CONVERTITI IN UNA LUNGA SERIE DI VALORI NUMERICI. TUTTO CIÒ NON IMPEDÌ DI REALIZZARE UNA DELLE PIÙ SPETTACOLARI PIETRE MILIARI NELLA STORIA DEL *VIDEOGAME*.

IL *PLAYSTATION DEVELOPMENT KIT* È UNA SPECIALE CONSOLE PROGRAMMABILE MEDIANTE UN PC DOTATO DI *SOFTWARE* APPOSITO.

NEXT MONTH

Il prossimo mese completeremo l'analisi "storica" riguardante lo sviluppo del *software* ludico trattando i sistemi a sedici bit e la "rivoluzione" da essi introdotta. Le macchine da gioco di terza e quarta generazione resero possibile l'utilizzo di linguaggi compilati ad alto livello (in alternativa alla programmazione in *Assembler*) e di *software* commerciali dedicati alla realizzazione di grafica, sonoro ed animazioni. Nell'era dei 16-bit, il videogioco apre le porte a illustratori, grafici, animatori e musicisti professionisti. Di conseguenza i *coders* hanno più tempo da dedicare a fattori "logici" come l'Intelligenza Artificiale, le simulazioni fisiche e l'interazione tra personaggi. I giochi diventano sempre più complessi, avanzati e spettacolari e nascono nuovi generi videoludici.



IL S.E.U.C.K. ERA UN SISTEMA CHE CONSENTIVA DI CREARE "SPARA E FUGGI" DI BUONA QUALITÀ SENZA ALCUNA CONOSCENZA DI PROGRAMMAZIONE.

Via P. Bentivoglio, 50
95100 Catania
Tel. 095-449550 - Fax 095-7280173
E-mail: chipstation@chipstation.com

MICROCHIPS, COMPUTERS, VIDEOGAMES, SATELLITE

Tutti i giochi originali

Vasta gamma di accessori originali **SONY**

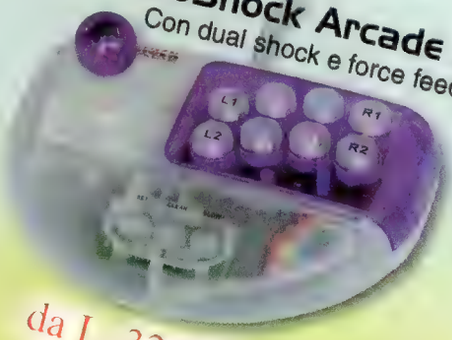
Tutti i prezzi sono IVA esclusa.

da L. 24.000

Dualshock Final Version

Per i patiti delle corse automobilistiche

ProShock Arcade Stick
Con dual shock e force feedback



da L. 32.000

da L. 78.000

Beat-Con DJ
Ritmi e melodie sulla Playstation

Hard Disk USB

da L. 368.900

da Lacie
6,4 Gb di portatilità

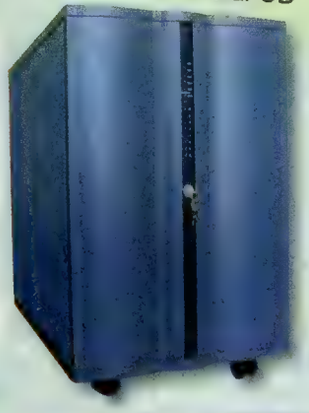
da L. 46.000

Dual Shock Infrared
L'infrarosso dell'ultima generazione

Gold Card

da L. 25.000

Duppy pro
Postazione professionale per la duplicazione di CD



contattateci per la migliore quotazione

Reborn Card
Contro manomissioni e malfunzionamenti del PC

da L. 68.000

Dual Card

da L. 35.416

I marchi e le illustrazioni sono proprietà esclusive delle rispettive aziende produttrici e protetti dalle leggi sul copyright. Le foto dei prodotti sono indicative. I prezzi sono suscettibili di variazioni senza preavviso. Progetto grafico di Mars (marsfr@libero.it).

Visitate il nostro sito Internet

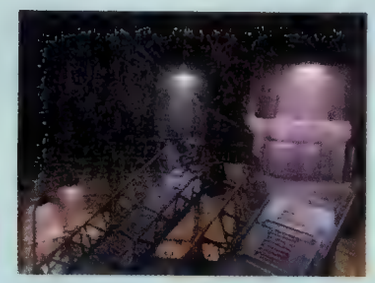
www.chipstation.com

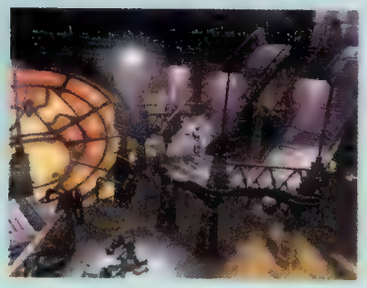
Catalogo completo
Listini aggiornati
Acquisti on-line
Supporto tecnico

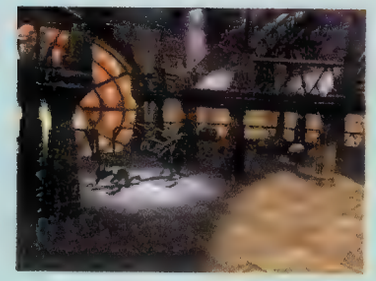
game design diary

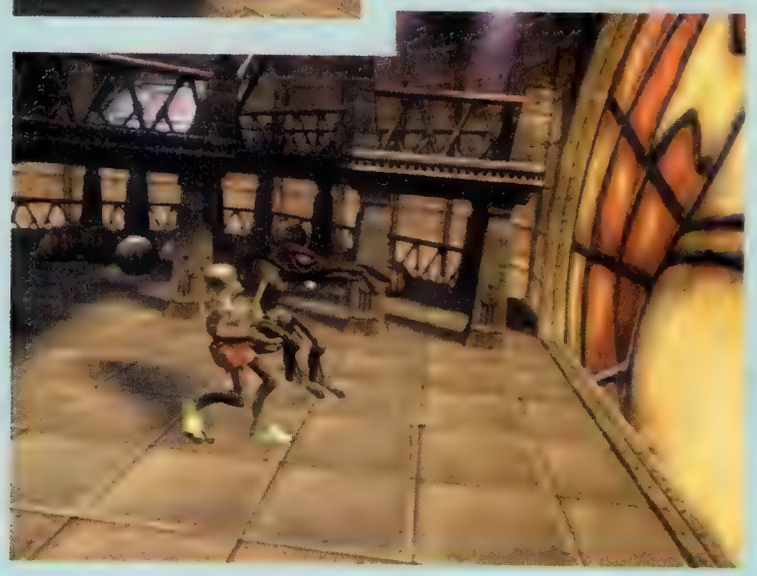
A cura di **Paul O'Connor**
Senior Game Designer Oddworld Inhabitants
feedback: gamedev@tin.it

PART THREE: **JUMPING TO CONCLUSIONS**









Questo mese è successa una cosa interessante. Noi *designer* abbiamo avuto una discussione.

Le discussioni sono ok. Sono i barometri della passione. Come in seguito mi ha detto il nostro *Assistant Director* Chris Ulm, se una coppia di trentenni (intendendo lui e me) e cinque ragazzi riescono ad infuriarsi per una questione frivola relativa al *game design*, vuol dire che le cose vanno alla grande. Non il contrario...

Volete sapere su cosa si è scatenata la polemica che ha messo vecchi amici gli uni contro gli altri? Il salto.

I nostri primi due titoli, **Oddworld: Abe's Oddysee** e **Oddworld: Abe's Exoddus**, usavano in maniera significativa il salto. E il saltello. E la corsa più il balzo. E il salto dai pozzi o fra brandelli di carne in caduta dall'alto o sopra le mine. Tutto questo era adatto ad un gioco bidimensionale inquadrato da una prospettiva laterale. Ma per un gioco totalmente 3D sarebbe un incubo.

Non fraintendetemi. Esistono molti *platform game* 3D che fanno un uso estensivo ed efficace del salto. E' solo che non è il tipo di meccanica che intendiamo adottare per **Oddworld: Munch's Oddysee**. Il salto è stata una delle prime cose che abbiamo eliminato dal documento progettuale all'epoca in cui definimmo il sistema di controllo. E nessuno ne ha sentito la mancanza... finché l'*engine* grafico non ha cominciato a funzionare.

Una delle mosse di Abe a cui il nostro animatore ha lavorato era proprio un salto. Non un salto qualsiasi, badate bene, ma un vero e proprio balzo nell'aria con tanto di capriole multiple. Sia chiaro, il salto non era annoverato nelle specifiche del *design*, ma qui ad Oddworld sperimentiamo di tutto e la mossa è stata introdotta per testare il motore grafico.

In quel preciso momento abbiamo notato una cosa: saltare era divertente. Prima di allora l'unica azione concessa era far muovere Abe dentro una scenografia tridimensionale. Niente *GameSpeak*. Niente nemici. Niente puzzle. Ciononostante a molte persone qui dentro piaceva giocare con Abe ed uno degli aspetti maggiormente apprezzati era proprio il salto.

Ok, non c'è problema. Riporteremo il salto nel gioco.

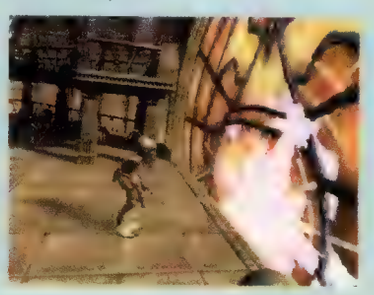
Ah, ma c'è un problema. Abe e Munch non solo devono correre, camminare e muoversi furtivamente, ma

hanno anche bisogno di raccogliere oggetti e nemici, lanciarli e c'è inoltre un'ampia gamma di funzioni legate alla comunicazione via *GameSpeak*, per non parlare dei *power-up Quarma-based* che abbiamo intenzione di introdurre. Ah, e si potrà anche pilotare alcuni veicoli, azionare leve e... be', per farla breve, le mosse sono così tante da rendere decisamente problematica l'individuazione di un tasto libero per attribuirvi l'azione di salto.

Ma non è di questo che abbiamo discusso. L'interfaccia rappresenta un problema meccanico facilmente risolvibile. No, ciò che ha diviso le parti qui ad Oddworld è stato il ruolo del salto nel gioco. I *designer* si sono scissi in due fazioni:

I *"Jumpers"* amavano il salto così com'è. Assegnate al salto il suo pulsante e lasciate che il giocatore sia libero di usarlo dove e quando vuole. Saltare è divertente!

Gli *"Anti-Jumpers"* volevano imporre delle restrizioni sui luoghi e sui tempi in cui il giocatore aveva facoltà di saltare. Certo, saltare è divertente, ma questo non è un *platform game* e non dovrebbe diventare il primario mezzo di esplorazione e trasporto.



IL DIBATTITO

JUMPERS: Restringere il salto a determinate locazioni? Siete scemi? Come si può anche solo lontanamente pensare di imporre delle restrizioni al controllo del giocatore?

ANTI-JUMPERS: Abbiamo già stabilito delle restrizioni in tal senso. Non puoi lanciare se non hai raccolto nulla da lanciare. Puoi scivolare solo scendendo da una rampa. D'altronde, se fosse possibile saltare ovunque... letteralmente *ovunque*... non rischieremmo di incappare nell'annoso problema della morte-accidentale-per-salto che tanto detestiamo negli altri giochi?

JUMPERS: State sopravvalutando il problema! Il giocatore imparerà quali sono i punti da cui è sicuro saltare e quali no. Ma se vuole saltare da un dirupo deve essere comunque libero di farlo.

ANTI-JUMPERS: Ma se gli offrissimo quest'abilità crederà che si tratta di una parte fondamentale della meccanica di gioco e cercherà di usarla per risolverlo. Il giocatore finirà per frustrarsi perché comincerà a saltare dappertutto nel tentativo di ricavarne un vantaggio... ma il nostro *game design* non supporta questo tipo di *gameplay*.

JUMPERS: Allora non volete il salto nel gioco, eh? Ma saltare è divertente!

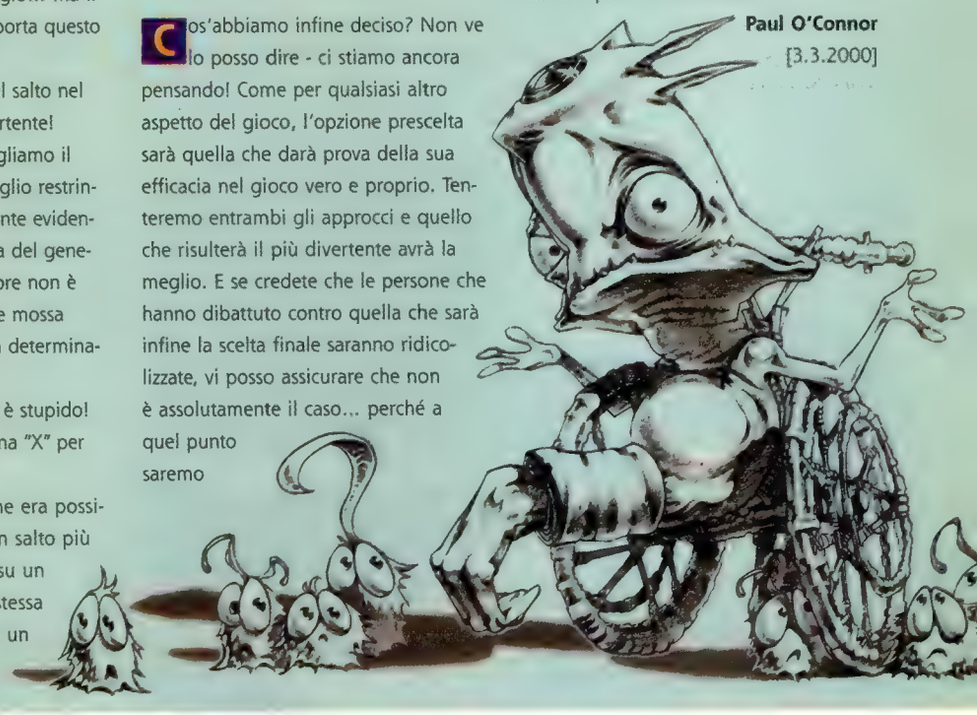
ANTI-JUMPERS: Certo che vogliamo il salto; è solo che sarebbe meglio restringerlo in certe zone chiaramente evidenziate da un segno o qualcosa del genere. In questo modo il giocatore non è costretto ad indovinare quale mossa debba usare per risolvere un determinato passaggio.

JUMPERS: Zone di salto? Ma è stupido! Poter saltare solo dove c'è una "X" per terra? Ma cosa dite?!

ANTI-JUMPERS: Ricordate che era possibile far compiere ad Abe un salto più lungo se lo si faceva salire su un pozzo? Be', in pratica è la stessa cosa. Si potrebbe elaborare un *design* dei livelli tale da permetterci di evidenziare il "punto di salto" con elementi scenografici...

Cos'abbiamo infine deciso? Non ve lo posso dire - ci stiamo ancora pensando! Come per qualsiasi altro aspetto del gioco, l'opzione prescelta sarà quella che darà prova della sua efficacia nel gioco vero e proprio. Tenteremo entrambi gli approcci e quello che risulterà il più divertente avrà la meglio. E se credete che le persone che hanno dibattuto contro quella che sarà infine la scelta finale saranno ridicolizzate, vi posso assicurare che non è assolutamente il caso... perché a quel punto saremo impegnati a discutere su un altro argomento e nessuno si ricorderà chi stava da una parte o dall'altra!

Paul O'Connor
[3.3.2000]



VIENI A PROVARE
IN ANTEPRIMA
PLAYSTATION 2

CONSOLE GAMES
VENDITA VIDEOGIOCHI CONSOLE
Via Empolese, 36 • 51015 • Monsummano T. (PT)
Tel. (0572) 953618 • Fax (0572) 951864
Aperto la domenica

SCONTI FINO 70%

TUTTE LE NOVITÀ IN ANTEPRIMA
IMPORTAZIONE DIRETTA VASTO ASSORTIMENTO
DI ACCESSORI ED USATO A PREZZI ECCEZIONALI.

PlayStation · SEGA SATURN · NINTENDO64 · Dreamcast · pc cd rom

VIENI A TROVARCI NEL NOSTRO GRANDE NEGOZIO A SOLI 2 KM
DALL'USCITA AUTOSTRADALE DI MONTECATINI TERME DIREZIONE
MONSUMMANO T. - AMPIO PARCHEGGIO
ORARIO 9.30 - 13.00 / 15.30 - 20.00 CHIUSO IL MARTEDÌ

DA NOI SOLO GIOCHI ORIGINALI

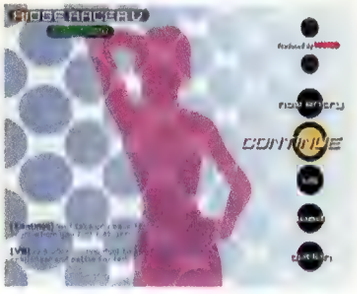
RIDGE RACER V [PS2]

Potevano stupirci con effetti speciali, bombardare i nostri sensi con stimoli mai provati, farci credere di essere davanti ad un'esperienza nuova. Beh... ci sono riusciti.

Versione:	Giapponese
Casa:	Capcom
Sviluppatore:	Interno
N°Giocatori:	1
Genere:	Azione/avventura

Si ringrazia **Crazy Video** di **Sesto S.G. (MI)** per il gioco e la console.

NONOSTANTE, A QUANTO PARE, IL PUBBLICO GIAPPONESE SIA LETTERALMENTE IMPAZZITO PER QUESTA NUOVA "RIDGE GIRL", SPC CONTINUA A PREFERIRE L'AFFASCINANTE E SBARAZZINA REIKO VISTA IN R4... PER FORTUNA SEMBRA CHE LA DONZELLA SIA NASCOSTA NEI MEANDRI DI RRV. MAGGIORI INFO ASAP.

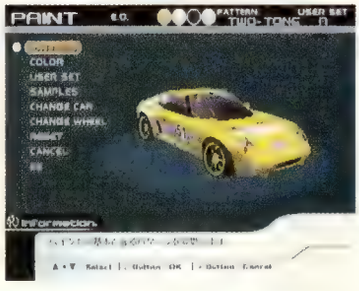


LO ABBIAMO ASPETTATO PER MESI. Abbiamo visto decine di filmati da diversi megabyte rimanendo, ad ogni nuovo aggiornamento, sempre più esterrefatti di fronte alle immagini che scorrevano sui nostri monitor. Abbiamo esaminato centinaia di foto cercando in ognuna di rinvenire anche il minimo particolare che potesse darci qualche ulteriore indicazione sulle qualità del prodotto finale. Abbiamo osservato con invidia i servizi apparsi praticamente su tutti i media che mostravano le scene di tripudio dei nostri colleghi giapponesi mentre, nell'ormai mitica data "quattromarzoduemila", si allontanavano dal loro negozio di elettronica di fiducia avendo sottobraccio la scatola blu elettrico della PlayStation2 e le loro belle copie di ciascuno dei titoli pubblicati per il giorno del lancio. SÌ, lo abbiamo aspettato per mesi, ma adesso il CD di **Ridge Racer V** è qui. Il monolito nero è lì che fa bella mostra di sé accanto al ventinovepollici-schermopiatto giapponese, in grado più di ogni altro monitor di rendere giustizia all'*output* video della macchina Sony. E' disposto in verticale, il monolito. Come a voler ribadire la propria superiorità su qualsiasi altro dispositivo *electronic consumer* presente nell'ambiente circostante. Ora basta inserire il compact disc blu di **RRV** nella macchina, connettere la presa SCART all'ingresso del video, collegare l'uscita audio di PS2 all'impianto Dolby Digital 5.1, premere il tasto Power e... Signori, benvenuti nella nuova era dell'*electronic entertainment*.

THE SAME SONG? Unanimemente considerata come una delle serie videoludiche che in maggior misura hanno contribuito al successo di PlayStation, la saga di **Ridge Racer** si è sempre contraddistinta, nel panorama delle decine di *racing simulation* ormai disponibili per la console Sony, principalmente per due caratteristiche fondamentali: l'impostazione prettamente *arcade* della simulazione (sistema di controllo assai immediato, comportamento delle vetture in pista particolarmente prevedibile e intuitivo, anche se non molto realistico) e la realizzazione tecnica, ad ogni capitolo, sempre più impressionante e vicina ai limiti della perfezione e delle possibilità dell'*hardware* PlayStation. Essendo i programmatori Namco convinti delle proprie idee, in **RRV** tutte le caratteristiche che avevate amato (o odiato...) nei precedenti episodi della serie, sono state riprodotte in blocco: in certi elementi sono state leggermente "rielaborate" (come vedremo più avanti, il sistema di guida ha subito alcuni piccoli mutamenti), in altri semplicemente esaltate (ovviamente stiamo parlando dell'aspetto grafico e di tutta la parte audio), ma i fan dei *racer* Namco possono stare tranquilli: con **RRV** ci troviamo di fronte ad un **Ridge Racer** all'ennesima potenza. A questo punto bando agli indugi ed andiamo ad incominciare...

A NEW BEGINNING Per il filmato introduttivo i programmatori, invece di utilizzare uno dei tradizionali, nonché spettacolari, FMV cui ci ha abituati casa Namco, hanno deciso di realizzare una sequenza completamente in *real time* che, pur essendo quasi indistinguibile in quanto a qualità da un vero e proprio filmato in

computer grafica, si dimostra un tantino meno ispirata (per storia narrata, regia delle scene e fascino della protagonista... ridateci Reiko!) rispetto a quanto visto in **R4,** il precedente capitolo della saga di **Ridge Racer** pubblicato circa un anno e mezzo fa per PlayStation. La struttura delle schermate di selezione, ognuna accompagnata da coreografiche animazioni e spettacolari effetti grafici, non si discosta molto dallo standard già utilizzato negli altri titoli della serie: muovendosi tra i vari menu quindi, una volta deciso se iniziare una nuova partita o caricare una posizione precedentemente salvata su *memory card*, è possibile cominciare scegliendo il tipo di vettura da utilizzare nel gioco (mutandone eventualmente il *design*: colore della carrozzeria e dei cerchioni, grafica e via dicendo), il livello di difficoltà ed il tipo di modalità con cui partecipare. Anche a proposito di queste ultime non si segnalano particolari novità: sono presenti il *Grand Prix Mode*, il *Time Attack*, il *Free Run* ed il classico *Vs* per le sfide tra due giocatori umani in *split-screen*.



IN PISTA

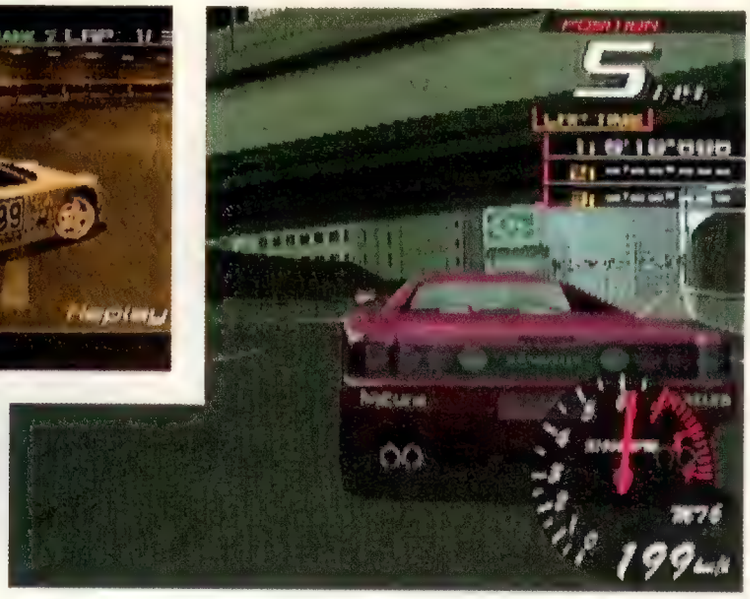
Il *Grand Prix Mode* costituisce la modalità di gioco principale e, in linea di massima, funziona in maniera molto simile a quanto visto nei vecchi **Ridge Racer**: lo scopo del giocatore sarà dunque quello di completare una serie di gare classificandosi entro una determinata posizione (che sarà di volta in volta indicata all'inizio della corsa), per procedere ai campionati successivi e ottenere nuove macchine e motori sempre più potenti. Le piste a disposizione sono sette e, come da tradizione, sono state tutte disegnate come varianti di un unico tracciato principale. Il sistema di controllo delle vetture ha invece subito una leggera revisione ed ora i mezzi sono stati divisi in due categorie principali (*drift* e *grip*), dotate ciascuna di uno stile di guida assai diverso. Utilizzando una macchina del tipo *drift* noterete che quasi tutte le curve dovranno essere affrontate con derapata e controsterzo (tecnica che, una volta padroneggiata adeguatamente, si rivela decisamente esaltante), mentre con una macchina di tipo *grip* il controllo sarà molto simile a quello che caratterizzava i primi due episodi di **RR** (dove le curve potevano essere affrontate con acceleratore e freno pigiati contemporaneamente per garantire una perfetta tenuta della vettura). Ovviamente l'impostazione di base è sempre di stampo *arcade*, ciò nonostante il titolo si dimostra, oltre che immediato e coinvolgente sin dalla prima partita, giocabilissimo e assai divertente anche alla distanza. **RRV**, analogamente ai suoi predecessori, è insomma il classico titolo da "ancora un giro e poi smetto": quindi se eravate appassionati degli altri episodi della saga, in quanto a *gameplay* questo *sequel* a 128 bit di certo non vi deluderà.

TECNICAMENTE PARLANDO

L'analisi del lato tecnico di un titolo come questo **RRV**, prodotto di esordio di una nuova piattaforma, costituisce un'impresa realmente ardua: la magnificenza grafica sparata quasi con violenza sulle retine del povero utente fin dai primi istanti di gioco indurrebbe a lasciarsi andare in sperticati elogi, in un esercizio di dialettica avente come unico scopo l'individuazione di una serie di aggettivi che più degli altri siano in grado di descrivere il lato visivo del titolo. Tuttavia l'assenza di termini di paragone e l'impossibilità di prevedere, allo stato attuale delle cose, quali siano gli effettivi potenziali della nuova macchina Sony, inducono a rimanere con i piedi per terra e a cercare di giudicare il tutto senza farsi prendere da un pur comprensibile senso di esaltazione. Tanto per cominciare bisogna dire che, graficamente, **RRV** si pone tranquillamente al di sopra di qualsiasi cosa si sia finora vista su un monitor casalingo, ed in ogni caso non molto distante dai livelli raggiunti pure dai *coin-op* dell'ultima generazione. Non c'è PC ultrapompato o Dreamcast che tenga: per avere un'idea di cosa offra il titolo Namco agli occhi del videogiocatore le parole non sono sufficienti, occorre averlo davanti. Le piste schizzano sullo schermo a 60 *fps* costanti (non si scorge un'ombra di rallentamento nemmeno durante le fasi di gioco più concitate); le macchine, realiz-

COME DA TRADIZIONE, ANCHE IN QUESTO TITOLO NAMCO HA INSERITO, A MO' DI PORTAFORTUNA, QUALCHE CITAZIONE CHE RIMANDA AI PROPRI PERSONAGGI STORICI: QUI IN UN ANGOLO POTETE SCORGERE IL BUON VECCHIO PAC-MAN.

LA CURA PER I DETTAGLI È VERAMENTE INCREDIBILE: IN QUESTA FOTO POTETE NOTARE I DISCHI DEI FRENI CHE, DOPO UNA STACCATA, DIVENTANO INCANDESCENTI E SI TINGONO DI ARANCIONE.

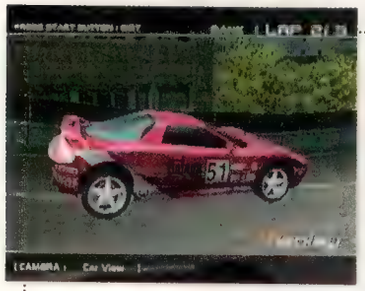


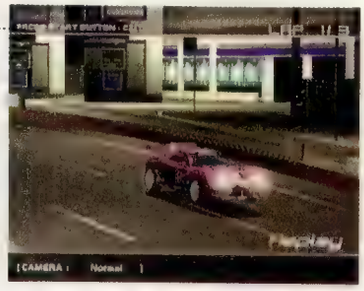
In scia ad un avversario che state per superare, vi capiterà spesso di essere investiti da una vampata di scintille causate dal fondo piatto della vettura che vi precede che raschia contro l'asfalto.

La pista "Sunny Beach" costituisce una chiara citazione di un tracciato presente nel primo Ridge Racer.

zate prendendo ispirazione da modelli realmente esistenti (non è difficile scorgere, tra i mezzi a disposizione, repliche più o meno fedeli di Corvette, Porsche Carrera o Ferrari Testarossa) sono dotate di un *look* splendido (esito dell'utilizzo di tonnellate di poligoni uniti all'impiego di *texture* ottimamente definite); i tocchi di classe si sprecano (giusto per fare qualche esempio, dopo qualche frenata particolarmente violenta, è possibile scorgere, dietro i cerchioni delle macchine, i dischi dei freni che diventano incandescenti; all'uscita delle gallerie i fari a scomparsa si spengono automaticamente e rientrano nei loro alloggiamenti nella carrozzeria delle vetture; durante le gare notturne, attraverso il lunotto posteriore o i finestrini laterali si possono notare chiaramente i cruscotti con le strumentazioni illuminate all'interno degli abitacoli); la sensazione di velocità viene resa sempre in maniera impeccabile. Lo spettacolo grafico del gioco si presenta in modo ancora più evidente ed esaltante durante i replay: sono talmente gradevoli e gratificanti da ammirare che ci si potrebbe rimanere incollati per intere mezz'ore senza rischiare il minimo attacco di noia. Per quanto riguarda la parte audio va detto che in **RRV** il coinvolgimento nell'azione aumenta parallelamente alla qualità dell'impianto che si utilizza in accoppiata con la PS2: il massimo si raggiunge ovviamente con un apparato Dolby Digital 5.1 per il quale la nuova console Sony è già predisposta. Per darvi un'idea di quale sia la resa sonora di una partita a **RRV** con i 5 *speaker* più *subwoofer* basti dire che, anche giocando per qualche istante ad occhi chiusi, grazie alla fedeltà dell'audio, sarebbe possibile dire, seguendo solo le indicazioni delle proprie orecchie, in quale posizione si trovi rispetto a noi il concorrente più vicino o l'elicottero che saltuariamente sorvola alcuni tracciati. Gli unici difetti che si possono rinvenire per quanto riguarda l'aspetto tecnico riguardano forse l'altalenante qualità degli elementi che fanno da contorno alle piste (mentre quelli più piccoli, come alberi o cartelli stradali, sono ottimamente realizzati e dotati di un aspetto particolarmente solido, quelli più grossi, come certi palazzi o certe montagne, appaiono ricoperti da *texture* non sempre perfette in quanto a definizione) e la modalità a due giocatori, in cui il *fogging* è davvero eccessivo. Ciò nonstante possiamo tranquillamente concludere che **Ridge Racer V** si rivela un ottimo prodotto praticamente sotto ogni aspetto, soprattutto considerando che si tratta del titolo di esordio di una nuova piattaforma (e quindi probabilmente realizzato in tempi strettissimi al fine di rispettare la data d'uscita, prevista in contemporanea con il lancio di PS2). Forse non siamo di fronte a una vera e propria *killer application* (come probabilmente Sony si aspettava) in grado di giustificare da sola l'acquisto della nuova console, ma se quello che cercate è un gioco immediato, divertente e "bello da vedere" **Ridge Racer V** è proprio quello che fa per voi.

Igor Berzi





Rispettando lo stile dei vecchi RR, anche in questo caso l'impostazione di gioco è molto *arcade*: aspettatevi dunque macchine che fanno salti di decine di metri rimbalzando contro muri e guard rail, per poi ripartire subito come niente fosse...

Purtroppo la fretta con cui è stato completato il titolo viene evidenziata nella modalità a due giocatori: la visuale si accorcia notevolmente e l'esagerato *fogging* trasforma le assolate locazioni originali in paesaggi tipo "Gennaio in Val Padana".

URBAN CHAOS
RIUSCIRAI
A FERMARE
IL CHAOS
IN TEMPO?
EIDOS
INTERACTIVE
PlayStation
HX
HalifaX
www.halifax.it

STREET FIGHTER EX 3 [PS2]

In occasione del lancio di PlayStation2, Arika cerca di rinnovare la meccanica della sua trasposizione poligonale di **Street Fighter**. Peccato che l'abbia fatto nel modo sbagliato...

IL GIGANTE SIMILE AD ANDORRE CHE INCONTRATE DURANTE IL *BONUS STAGE* AUMENTA DI DIMENSIONI OGNI VOLTA CHE VIENE ATTERRATO.

ALCUNE COPPIE DI PERSONAGGI DANNO ACCESSO A SEQUENZE INTRODUTTIVE ALTERNATIVE.

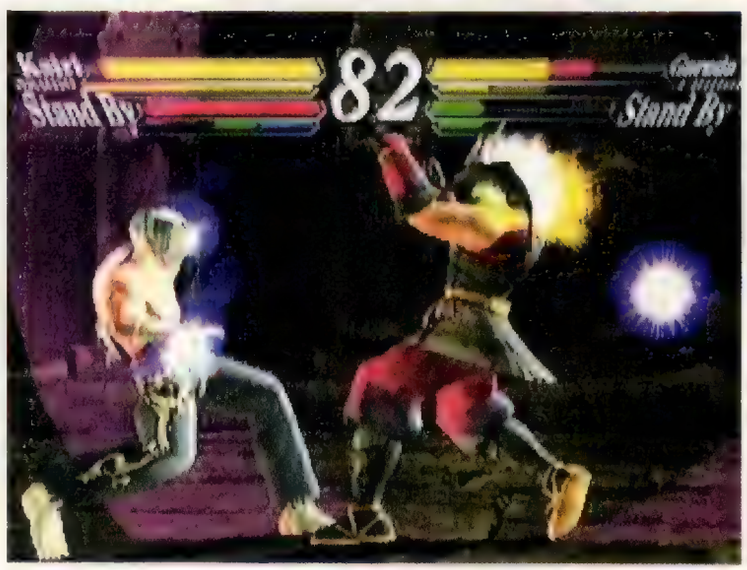
Si ringrazia **Software Universe** di **Cinisello Balsamo (MI)** per il gioco.

Versione:	Giapponese
Casa:	Capcom
Sviluppatore:	Arika
N°Giocatori:	1-4
Genere:	Picchiaduro

IL LANCIO DI UNA CONSOLE DISTRIBUITA in un milione di esemplari nel solo primo giorno di commercializzazione è un'occasione decisamente ghiotta per una *software house*: vista la carenza iniziale di titoli, è sufficiente realizzare un prodotto legato ad un *franchise* di successo per assicurarsi buoni risultati di vendita. Non importa se per riuscirvi bisogna sviluppare il titolo in modo affrettato, senza ottimizzare giocabilità e motore grafico: l'importante è che la confezione si trovi negli scaffali dei negozi con l'uscita della macchina. Questo è ciò che deve aver pensato Capcom durante la fase di pianificazione di **Street Fighter EX 3**, almeno a giudicare dal livello qualitativo del gioco...

LE SOLITE VECCHIE FACCE

Che **SFEX3** sia un prodotto realizzato di fretta lo si evince sin dalla rosa dei personaggi disponibili, composta per la quasi totalità dai protagonisti della versione precedente del gioco. L'unica novità è rappresenta da Ace, uno *street fighter* vagabondo giapponese il cui aspetto è simile ad una versione maschile di Akira di **Rival Schools**. Ad eccezione di Sakura, aggiunta dopo le pressanti richieste dei fan, e Cycloid Beta, apparentemente scomparso dal gioco, la schermata di selezione dei personaggi è praticamente identica a quella



del capitolo precedente della saga. Di conseguenza sono nuovamente assenti Gouki e Evil Ryu, che continuano ad essere ignorati da Arika nonostante godano di numerosi sostenitori. Non tutti i personaggi sono disponibili sin dall'inizio: nove di essi sono infatti nascosti da un punto di domanda. Riuscire ad ottenerli è comunque un'operazione molto meno complessa rispetto a quanto accadeva in passato. Per accedere ad un personaggio segreto è sufficiente terminare il gioco una volta con un combattente qualsiasi. La fastidiosa sensazione di *dejà vu* provata nel vedere così tanti volti noti è aggravata dall'assenza di scene d'intermezzo o finali che giustifichino i combattimenti. Il gioco si conclude con una poco gratificante inquadratura ravvicinata del protagonista, sopra il quale viene raccontato il finale del gioco tramite un breve testo in giapponese. Le uniche sequenze animate, generate attraverso il motore grafico del gioco, consistono in un'insipida presentazione e nelle scenette introduttive dei personaggi prima dello scontro. Queste ultime includono una serie di animazioni segrete legate a particolari gruppi di combattenti, la sola sorpresa concessa da Arika agli appassionati della saga...

KONDO NO TATAKAI WA HITORI JANAI!

L'unica vera innovazione di **SFEX3** consiste nella modalità principale chiamata *Original Mode*, una serie di sei incontri al meglio di un round nei quali le regole di gioco cambiano ad ogni combattimento secondo uno schema prefissato. Al termine di ognuno di essi, al giocatore è data la possibilità di inserire l'ultimo personaggio sconfitto nel proprio gruppo fino ad un massimo di tre elementi. Prima dell'inizio di ogni combattimento, è concesso scegliere i membri del team che accompagnano il protagonista ed il loro metodo di controllo. Nel *Semi-auto Mode* i personaggi secondari sono gestiti dalla CPU (ad eccezione del *Tag Match*), scegliendo il *Manual 2P* si può assegnare il controllo ad un secondo giocatore, mentre con il *Manual* si utilizza l'intero gruppo da soli. Il primo incontro è costituito da un *Dramatic Battle*

contro tre personaggi, selezionabili all'inizio tra due gruppi differenti, a cui seguono *Tag Battle*, *Dramatic Battle*, *Death Match* e *Team Battle*. Il primo consiste in un due-contro-due "alla **Marvel vs Capcom**" nel quale la sostituzione dei personaggi è però legata al riempimento di un'apposita *Tag Gauge*: questo limite è stato inserito per scoraggiare le fastidiose strategie di gioco basate sul continuo cambio dei componenti della squadra. Nel *Dramatic Battle* si combatte in due contro un personaggio controllato dalla CPU. Il *Death Match* è un combattimento uno-contro-uno da effettuare contro il sub-boss. Il gioco si conclude con un *Team Battle* a squadre "alla **The King of Fighters**", nel quale l'intero gruppo a vostra disposizione affronta il boss finale rappresentato, per l'ennesima volta, da Vega. L'*Original Mode* è l'unica modalità presente nel gioco che permetta di affrontare una serie di incontri in sequenza. Per quanto più varia del classico *Arcade Mode*, la possibilità offerta al giocatore di affrontare con più personaggi un solo avversario la rende assai meno impegnativa. Considerando che l'esecuzione della quasi totalità delle tecniche presenti in **SFEX3** è rimasta invariata rispetto al passato, un giocatore di media abilità riesce a concludere il gioco con tutti i personaggi in poco più di un'ora. Inoltre l'ordine fisso con cui vengono proposte le differenti modalità tende alla lunga a rendere il gioco ripetitivo. Sarebbe stato preferibile che il loro ordine fosse generato casualmente, nonché avere un numero maggiore d'incontri da affrontare. Le modalità *Tag*, *Dramatic* e *Team* possono essere eseguite singolarmente nell'*Arena Mode* che comprende inoltre una modalità *multiplayer* a quattro giocatori, accessibile però solo solo tramite *multi-tap 2* (in vendita dalla fine di marzo). A differenza dei due capitoli precedenti, la modalità di addestramento di **SFEX3** non contiene il *Trial Mode*: il medesimo concetto di gioco è stato trasferito nel *Character Edit Mode* tramite il quale è possibile personalizzare l'inventario di mosse di Ace.
Superando una serie di prove di abilità, che vanno dalle semplici esecuzioni di mosse speciali alle combo più complesse, si accumulano punti utilizzabili per acquistare le tecniche di Ace: queste vengono poi assegnate al personaggio in un numero che non può superare quello degli altri combattenti. Una volta equipaggiato, Ace può essere impiegato in tutte le modalità presenti nel gioco richiamando tramite *memory card* la configurazione di mosse selezionata. Assenti anche i *bonus stage* che caratterizzavano le precedenti edizioni. A compensare questa mancanza vi è un bizzarro livello aggiuntivo affrontabile durante i titoli di coda: dotati di una barra delle Super infinita, dovete affrontare contemporaneamente numerosi avversari, la cui resistenza si limita a qualche colpo. Sul fondo dello schermo c'è un indicatore che mostra quanti nemici avete sconfitto prima del termine dei titoli di coda.

ATTACCHI COMBINATI

Il sistema di mosse ed azioni di gioco impiegato in **SFEX3** è identico a quello degli episodi passati: si tratta quindi di un classico picchiaduro dalla meccanica bidimensionale in cui ci si può muovere soltanto in un piano di gioco. Le mosse speciali sono le medesime di **SFEX2** sia nelle sequenze di movimenti da utilizzare con il pad che nell'esecuzione da parte del personaggio. L'unica novità è rappresentata delle tecniche di attacco combinate: queste includono la *Critical Parade*, la *Meteo Tag Combo* e l'*Emotional Flow*. La prima consente, al costo di due livelli di Super per entrambi i personaggi, di attaccare in due contemporaneamente come avviene in **Marvel vs Capcom**. La *Meteo Tag Combo* è una mossa speciale dall'elevato potere distruttivo eseguita dai due combattenti. Infine l'*Emotional Flow* permette ad un giocatore sconfitto di cedere la propria barra delle Super a quello ancora in vita consentendogli così di raggiungere ben sei livelli di potenziamento.

POWERED BY PS2

Rispetto ai capitoli precedenti, **SFEX3** si evidenzia subito per un maggiore uso di poligoni ed effetti speciali. Ad un esame più attento però è impossibile non notare alcuni problemi da attribuirsi a decisioni sbagliate, una programmazione affrettata e alla scarsa conoscenza dell'*hardware* da parte dei programmatori. Se i personaggi appaiono definiti e particolareggiati, siamo ancora lontani dalle loro controparti di **Soul Calibur** per Dreamcast e **Dead or Alive 2**. Ciò che infastidisce maggiormente sono le proporzioni del corpo che appaiono in buona parte sbagliate: una scelta da ricondurre al probabile tentativo di conservare lo stile fumettoso delle incarnazioni 2D del gioco che finisce però per contrastare con il realismo della grafica tridimensionale. Lo stesso vale per le animazioni che risultano ancora approssimative e irrealistiche nonostante il passaggio della saga ad un *hardware* più potente. Particolarmente significativa in questo senso è una delle introduzioni di Guile dove risulta difficile capire se si stia pettinando oppure se stia cacciando istericamente degli insetti che gli ronzano intorno alla testa. Anche i fondali non riescono a soddisfare appieno: per quanto dotati di diverse strutture poligonali, non offrono al giocatore una reale sensazione di profondità a causa di un errore nella prospettiva che li fa sembrare schiacciati. Dal punto di vista audio, **SFEX3** presenta effetti sonori e campionamenti vocali puliti e convincenti. Incostante invece la qualità della colonna sonora, i cui brani non sempre si adattano all'azione di gioco. Tra tutti i difetti che presenta **SFEX3**, il più insopportabile è il rallentamento dell'azione di gioco che si verifica quando ci sono più di due personaggi su schermo: problema inammissibile in un picchiaduro la cui struttura si basa principalmente sugli scontri multigiocatori. Troppo simile al capitolo precedente, eccessivamente facile da terminare e caratterizzato da imperfezioni sia nella grafica che nella meccanica di gioco, **SFEX3** rischia di essere dimenticato non appena si renderanno disponibili i primi titoli post-debutto. Auguriamoci che durante l'adattamento per il mercato occidentale del gioco i difetti più grossolani siano risolti...

Diego Cortese

LE FIAMME SONO RESE PIÙ CONVINCENTI DA UN EFFETTO DI DISTORSIONE DELL'IMMAGINE PROVOCATO DAL CALORE.

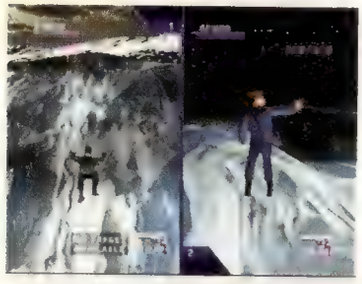
AL TERMINE DELL'INCONTRO È POSSIBILE UNIRE L'ULTIMO AVVERSARIO SCONFITTO ALLA PROPRIA SQUADRA.

SYPHON FILTER 2

L'agente segreto Gabe Logan è tornato, e le sue intenzioni sono tutt'altro che pacifiche. Qualcuno aveva per caso dei dubbi in merito?

Versione:	Americana/Europea
Casa:	989 Studios
Sviluppatore:	Eidetic
N°Giocatori:	1-2
Genere:	Azione

TUTTE LE ARMI SONO DESCRITTE MINUZIOSAMENTE E CON DOVIZIA DI PARTICOLARI.



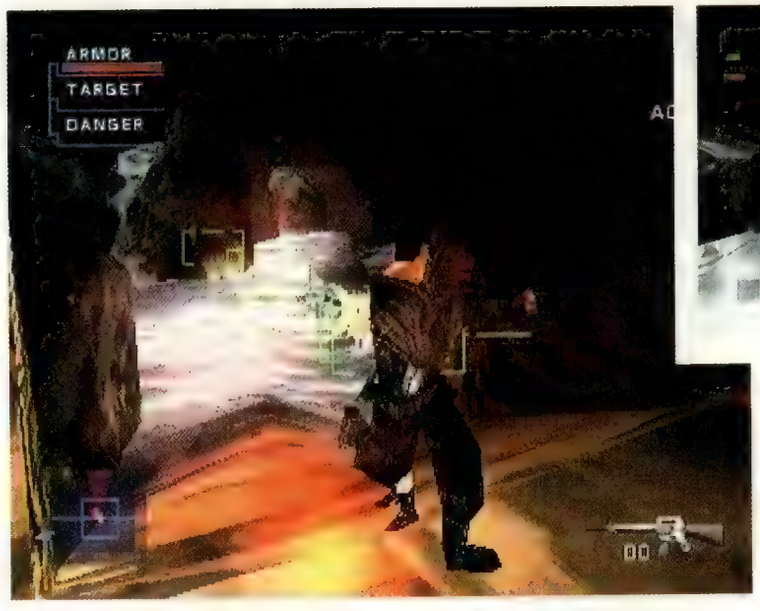
IN UN AMBIENTE OSTINATAMENTE avaro di vere sorprese quale quello dell'industria dei videogiochi, costantemente tenuta sotto stretta osservazione da decine di riviste specializzate e centinaia di siti internet amatoriali e non, **Syphon Filter** riuscì a stupire un po' tutti nell'ormai lontana prima metà del 1999 sbucando fuori dal nulla e andando a cavalcare con efficacia l'onda lunga scatenata da **Metal Gear Solid**, unico ispiratore del gioco di Eidetic. Sebbene leggermente sopravvalutato in patria, ovvero negli States, **Syphon Filter** era effettivamente un ottimo gioco, indubbiamente privo delle meraviglie grafiche di **MGS** e dell'atmosfera regalata a piene mani dal capolavoro di Hideo Kojima, ma comunque molto solido nella struttura. Inevitabile, quindi, la commercializzazione di un seguito ad un solo anno di distanza dal debutto del primo titolo della serie, il cui *sequel* sembra giungere appena in tempo per approfittare degli ultimi mesi di vita di PlayStation.

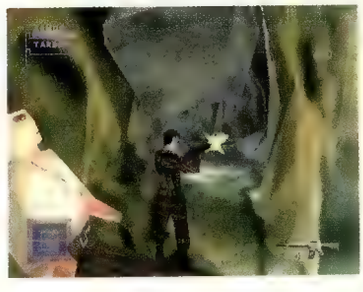
SNEAK, SNEAK, SNEAK... BOO! Vista l'importanza della storia nell'economia del successo riscosso dall'originale, saranno in pochi a stupirsi nell'apprendere che **Syphon Filter 2** tenta di capitalizzare sull'operato del capostipite del *franchise* andando ad iniziare esattamente nel punto in cui terminava l'avventura precedente, con la sfortunata Lian Xing nelle mani del nemico e l'implacabile Gabe Logan (protagonista assoluto del primo gioco) impegnato nella ricerca del vaccino che dovrebbe salvare la sua collega dal letale virus Syphon Filter, contratto dall'affascinante agente in gonnella nel corso degli eventi narrati nel *prequel*. La vera novità, stavolta, sta nella possibilità di controllare entrambi gli eroi a seconda della missione in corso; le differenze pratiche tra Gabe Logan e Lian Xing non vanno comunque al di là del fattore puramente estetico, accentuato tra l'altro dai frequenti cambi di abbigliamento a cui i protagonisti si sottopongono in base alle ambientazioni da esplorare (tra cui è possibile annoverare una montagna innevata, un ponte, una base dell'aeronautica, il tetto di un treno in corsa, una discoteca moscovita dal *look* estremamente antiquato e le strade della stessa capitale russa). È invece quasi invariato rispetto a quello del primo **Syphon Filter**, purtroppo, il motore grafico tridimensionale che muove il gioco e che denuncia anche in questo caso notevoli inadeguatezze nel confronto diretto con la concorrenza. Nonostante le strutture poligonali siano più complesse di quelle utilizzate nel *prequel*, la loro semplicità rimane ancora eccessiva alla luce dell'evoluzione tecnica verificatasi nel corso dell'ultimo anno nell'ambito del *software* PlayStation. Le *texture*, dal canto loro, sono piuttosto grezze e sgranate, mentre gli effetti di illuminazione e le esplosioni, poco più che funzionali, non

nascondono in alcun modo le sporadiche incertezze dell'aggiornamento. Le animazioni di Gabe (e quindi anche quelle di Lian), al contrario, sono state fortunatamente migliorate, ma alcuni dei movimenti sono ancora francamente discutibili, soprattutto nel caso della camminata in posizione accovacciata, dall'aspetto eccessivamente innaturale e impacciato. Le sequenze in FMV, infine, sono di qualità tutt'altro che eccelsa, ad essere buoni, e si attestano più o meno sugli stessi livelli faticosamente raggiunti dalla blanda sezione audio, incapace di lasciare qualsiasi segno tangibile nella memoria dei giocatori.

SNEAK, SNEAK, SNEAK... BANG!

È il *gameplay*, a questo punto, ad interpretare il ruolo della pietra angolare su cui poggia **Syphon Filter 2**, esattamente come era accaduto (inutile dirlo) con il primo episodio. Le differenze strutturali tra i due giochi, a onor del vero, non sono moltissime, ma la riproposizione dei temi già sfruttati in **Syphon Filter** potrebbe anche essere vista come una semplice riconferma di una formula già ampiamente sperimentata e ben accetta dal pubblico. Quale che sia la verità, ad ogni modo, **Syphon Filter 2** si rivela ben presto mediamente più facile dell'ostico predecessore, che aveva dato parecchi grattacapi ai reduci dalle difficoltà non proprio irresistibili di **MGS**, ma è ovviamente ben fornito di situazioni da affrontare parecchie volte (troppe, in alcuni casi particolari) prima di poter arrivare all'agognato successo. Contribuiscono a rendere la vita difficile al giocatore medio alcuni punti inspiegabilmente oscuri inseriti dai programmatori in determinate missioni, lungo le quali può succedere di non sapere bene cosa fare o dove cercare ciò di cui si ha bisogno, ed è proprio in questi casi che si apprezza maggiormente l'ottimo sistema di suddivisione dei livelli in zone segnalate dai classici *checkpoint*, presso i quali si può addirittura salvare la partita per poi riprenderla tranquillamente dall'ultimo *checkpoint* raggiunto senza dover ripetere il livello da capo (tediosa operazione invariabilmente obbligatoria nel primo **Syphon Filter**). Sono inoltre benvenute le missioni in cui ai protagonisti viene tassativamente proibita l'eliminazione di particolari personaggi, dato che tali livelli esaltano il lato *stealth* del gioco che in questa seconda edizione del *franchise* è stato messo in maggiore evidenza; sempre rimanendo in tema di missioni, però, non si può fare a meno di riscontrare una certa omologazione degli obiettivi da perseguire, a volte troppo simili tra loro a dispetto della presenza di operazioni di protezione, sabotaggio e inseguimento. La conseguenza diretta di questa occasionale mancanza di varietà è un inevitabile calo del ritmo di gioco in alcuni frangenti, con i livelli che paiono quasi protrarsi troppo a lungo e l'azione che sembra procedere in modo un po' stanco. D'altro canto, basta uno scontro a fuoco particolarmente cruento (magari coadiuvato da una delle armi di precisione che figurano nel fornitissimo arsenale) per restituire l'indispensabile *verve* agli avvenimenti rappresentati su schermo, contraddistinti peraltro dall'impiego di un buon numero di ambientazioni molto varie e diversificate che, in coppia con il gusto macabro del tiro al bersaglio dalla distanza, costituiscono anche il punto di forza della nuovissima modalità per due giocatori in *split screen*, lontana dai fasti di quello che è probabilmente il miglior gioco in *multiplayer* per console (il vecchio **GoldenEye** per Nintendo 64), ma perfetta come diversivo tra una partita e l'altra.





SNEAK, SNEAK, SNEAK... CRASH!

Curiosamente, per ogni nuovo aspetto introdotto da Eidetic **Syphon Filter 2** sembra aver conservato almeno una caratteristica dell'illustre predecessore; alla rinnovata intelligenza artificiale degli avversari (quasi infallibili nelle fasi più avanzate del gioco, nonché perfettamente in grado di piazzare una o più pallottole tra gli occhi dell'eroe di turno mentre corrono e si rotolano per sottrarsi al fuoco), ad esempio, fa da contraltare il sistema di controllo impreciso e particolarmente bizzoso in modalità analogica, chiaramente ereditato da **Syphon Filter** e tuttora bisognoso di un buon affinamento. **SF2**, in fin dei conti, avrebbe potuto comodamente svolgere il ruolo di *data disk* da affiancare alla prima avventura, ma una commercializzazione in questi termini avrebbe sicuramente danneggiato un titolo pienamente meritevole di considerazione che ha nella sua condizione di *sequel* la sua unica colpa (ma quale *franchise*, a questo punto, potrebbe considerarsi innocente?). L'atmosfera continua ad essere lontana da quella di **Metal Gear Solid**, il sistema di puntamento semi-automatico di tanto in tanto entra in confusione e la buona localizzazione in lingua italiana perde qualche colpo nel doppiaggio dei dialoghi campionati, ma ciononostante **Syphon Filter 2** rimane un prodotto insolitamente profondo, longevo, impegnativo e divertente; speriamo soltanto che in occasione del suo inevitabile trasloco su PlayStation2 la saga spionistica di 989 Studios riesca finalmente ad offrire una grafica all'altezza della situazione e qualcosa di nuovo che vada al di là dell'ennesima rivisitazione di un concetto di base già sfruttato per due volte...

Erik Pede

VOTO **86%**

LE ISTRUZIONI RELATIVE ALLA MISSIONE IN CORSO SONO SEMPRE SUFFICIENTEMENTE CHIARE.

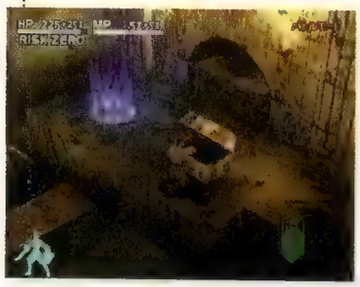
VAGRANT **STORY**

Può un RPG conciliare un *look* cinematografico e una meccanica di gioco sofisticata ed impegnativa? Sì, se a realizzarlo è lo stesso gruppo che ha curato **Tactics Ogre** e **Final Fantasy Tactics**...

Versione:	Giapponese
Casa:	Squaresoft
Sviluppatore:	Square Electronic Arts LLC
N°Giocatori:	1
Genere:	Adventure RPG

RIUSCIRE A DESTREGGIARSI TRA I MENÙ RICHIEDE UNA MINIMA CONOSCENZA DELLA LINGUA NIPPONICA.

GLI OGGETTI IN ECCESSO POSSONO ESSERE DEPOSITATI IN CASSE DAL PERFETTO "STILE RESIDENT EVIL"...



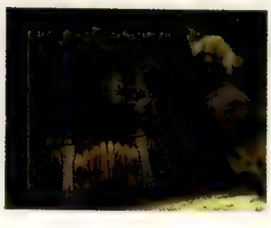
TRATTI D'INGANNO DALLO STILE CINEmatografico e dai dettagli della trama emersi nei primi mesi di sviluppo del gioco, si è sempre stati portati a credere che **Vagrant Story** fosse un tentativo da parte di Squaresoft di realizzare un *Tactical Espionage Action game* con ambientazione medioevale. Il gioco, ideato da Yasumi Matsuno (ideatore dei *simulation RPG* della serie **Ogre** e di **Final Fantasy Tactics**) costituisce in realtà un prodotto ben più complesso: dietro a quello che potrebbe sembrare un film interattivo, abbiamo infatti un gioco di ruolo caratterizzato da una complessità strutturale degna di una simulazione strategica. Se in **Metal Gear Solid** era necessario evitare scontri inutili, conservando energia e munizioni per gli scontri con i boss, in **VS** bisogna accumulare il più possibile esperienza di combattimento ed evolvere continuamente le proprie caratteristiche e il proprio equipaggiamento in considerazione dei nemici da affrontare. Perchè nella città maledetta di Leà Monde, ogni avversario può rivelarsi mortale...

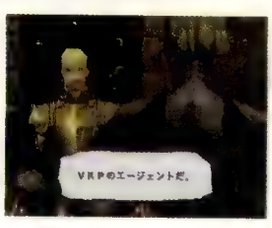
GIOCHI DI POTERE

Ambientato nell'Europa medioevale, **VS** si svolge principalmente nella cittadina fortificata di Leà Monde: fondata in tempi antichi dal leggendario mago Mullenkamp, la città è da 25 anni un luogo disabitato a causa di un misterioso terremoto. Un rifugio perfetto per gli adoratori del culto di Mullenkamp, capeggiati dal misterioso Sydney, in fuga dopo aver occupato con la forza per alcuni giorni il castello del Duca Bardoroba: quest'ultimo, finanziatore segreto del culto di Mullenkamp, è scampato all'inaspettata aggressione dei propri protetti al prezzo però del rapimento del giovane figlio. Il merito della liberazione del castello è di Ashley Riot, membro dell'unità speciale Riskbreakers, che non è però riuscito a catturare Sydney, a causa della comparsa di una viverna che ne ha coperto la fuga. Per questo motivo Ashley decide di seguirlo all'interno di Leà Monde. Giunto nella cittadina fortificata, il nostro si trova attaccato da mostri e creature fantastiche che avrebbero dovuto esistere solo nelle fiabe: è evidente che Leà Monde nasconde un misterioso potere, un'energia magica che sono in molti a volere sfruttare. Ashley finisce per trovarsi invischiato in un intrigo in cui Syndey, i membri del governo e persino il suo esercito di appartenenza sono coinvolti. Introdotta come una semplice missione militare, la trama acquisisce sempre più spessore arricchendosi ininterrottamente di nuovi dettagli: i continui colpi di scena calamitano l'interesse del giocatore fino al, purtroppo unico, finale del gioco.

EVOLVE OR DIE!

La componente esplorativa che caratterizza **VS** richiede una maggiore abilità di controllo rispetto a giochi d'azione in terza persona quali **Resident Evil** e **Metal Gear Solid**. Le ambientazioni presentano infatti frequenti ostacoli che devono essere superati saltando su piattaforme mobili e arrampicandosi su pareti. In alcuni casi ci si trova di fronte a veri e propri enigmi costituiti da casse che vanno impiegate per raggiungere luoghi altrimenti inaccessibili. Per quanto la difficoltà dei *puzzle* non sia particolarmente elevata, la presenza di alcune regole che limitano il movimento delle casse a seconda del materiale con cui sono costruite richiede comunque un certo lavoro mentale. Da notare che gli oggetti vengono riportati alla loro posizione originaria ogni volta che si esce dalla stanza: nel caso si passi più volte dallo stesso luogo è quindi necessario affrontare nuovamente il medesimo enigma. A rendere le cose più complicate vi è l'apparizione casuale di un tempo limite, accompagnato dalla scritta "Evolve or Die", entro il quale dev'essere risolto l'enigma se si vuole ottenere un bonus aggiuntivo. La prestazione del giocatore viene giudicata assegnandogli una posizione nella scala evolutiva. Chi trovasse fastidiosi i *puzzle* Evolve or Die potrà disattivarli tramite un'apposita opzione presente nel menù di gioco. Altri enigmi sono costituiti dalla ricerca di chiavi, normalmente possedute da nemici particolarmente coriacei, e dall'attivazione di leve e piattaforme. Sono inoltre presenti trappole magiche piazzate solitamente nei punti di sicuro passaggio quali porte e forzieri. La progressione del gioco avviene in modo sostanzialmente lineare: non mancano comunque stanze e *dungeon* segreti, inseriti per compensare la non elevatissima durata del gioco. Tecnicamente è possibile completare **VS** in appena sei ore, sempre che sappiate esattamente come comportarvi contro ogni nemico, altrimenti vi aspettano almeno diciotto ore di gioco, una buona parte delle quali passate sui menù del sistema di evoluzione di personaggio ed equipaggiamenti...





AI POSTI DI COMBATTIMENTO

In **VS** i combattimenti avvengono nello stesso luogo in cui incontrate i vostri avversari senza nessuna pausa: questo obbliga il giocatore a prestare la massima attenzione all'ambiente circostante in quanto può essere aggredito in ogni momento. Il puntamento delle armi è effettuato attraverso un reticolo sferico, la cui apparizione interrompe temporaneamente il gioco: in questo modo è possibile scegliere in tutta tranquillità quale locazione del corpo dell'avversario colpire. Ogni nemico ha un differente punto debole, la cui scoperta permette di infliggere danni più elevati. E' inoltre possibile ferirlo in alcuni punti del corpo per rallentarne i movimenti o impedirgli di lanciare incantesimi. Ai colpi normali è consentito legare delle abilità chiamate *Chain Ability*, con cui aggiungere agli attacchi degli effetti supplementari, effetti che vanno dai cambiamenti di stato al recupero di punti ferita. E' possibile assegnare queste tre abilità differenti ad altrettanti pulsanti del pad, che devono essere premuti nell'esatto momento in cui appare un punto esclamativo: in questo modo si eseguono lunghe sequenze di attacchi che si interrompono solo se si sbaglia il tempo di esecuzione della mossa. Esistono inoltre delle *Defense Ability* con cui ridurre o addirittura riflettere il danno subito premendo il tasto corrispondente all'abilità selezionata quando si subisce un attacco: l'unico limite all'esecuzione di queste abilità è dato dal fatto che il loro utilizzo incrementa rapidamente il *Risk Level*. Questo valore indica lo stato di tensione psicologica del protagonista: più è alto e maggiori sono le possibilità di sbagliare e subire danni ingenti. Gli unici modi per abbassare il *Risk Level* sono l'impiego di pozioni rare o rinfoderare le armi e attendere che diminuisca impiegando nel frattempo sistemi di attacco alternativi, come incantesimi e colpi speciali chiamati *Break Arts*, il cui utilizzo consuma punti ferita. Le magie possono essere inoltre impiegate a scopo curativo e di potenziamento. In **VS** i combattimenti costituiscono l'elemento più importante e difficile del gioco, in quanto sono stati pensati per costringere a sfruttare prima o poi tutte le caratteristiche offerte dal sistema di battaglia: fossilizzarsi su un'unica strategia di gioco significa la morte. Anche quando crederete di aver studiato la migliore delle tecniche di attacco, troverete un avversario contro cui questa è totalmente inefficace. E' quindi necessario evolvere le proprie caratteristiche e modificare l'equipaggiamento in continuazione in modo da sfruttare i punti deboli del proprio avversario. Abilità e *Break Arts* vengono acquisite tramite punti esperienza che si accumulano durante i combattimenti, mentre le magie si ottengono leggendo le pagine del libro d'incantesimi di Mullenkamp possedute normalmente dai boss. Ben più complesso il sistema di personalizzazione dell'equipaggiamento: armi ed armature possiedono svariate statistiche che le rendono più o meno efficaci contro determinati tipi di avversari. Accumulando esperienza di combattimento, le caratteristiche delle armi variano a seconda degli avversari che si incontrano, diventando sempre più adatte a sconfiggerli. E' inoltre possibile, all'interno di apposite Factory, modificare il proprio arsenale così da potenziarlo ulteriormente assemblando e disassemblando gli oggetti recuperati nel corso della vostra avventura. All'interno delle Factory è anche offerta la possibilità di riparare le proprie armi, il cui frequente utilizzo tende a consumarle, diminuendo notevolmente la loro efficacia. Tutti questi elementi di gioco devono essere tenuti in considerazione in egual misura se si vuole superare incolumi i numerosi scontri con i boss. Ciò obbliga il giocatore a dedicare diverso tempo alla gestione e alla sperimentazione del proprio equipaggiamento, caratteristica che potrebbe risultare frustrante per chi normalmente affronta i giochi di ruolo in modo più "spensierato" ed istintivo. E' sottinteso che nel caso non si riesca a comprendere il significato delle opzioni del menù, la difficoltà di gioco aumenta notevolmente: ovvio quindi il consiglio di attendere la versione occidentale di **VS**, prevista per maggio.

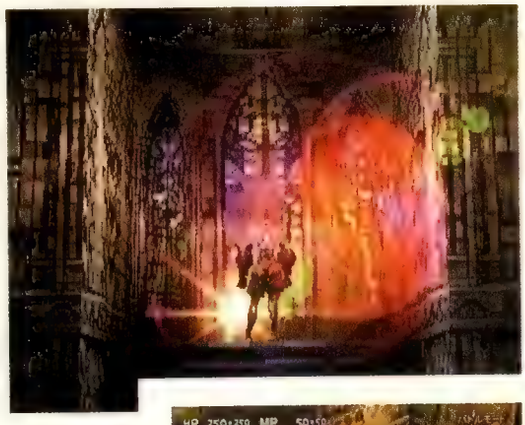
NONOSTANTE LA COMPLESSITÀ GRAFICA DEL TITOLO SQUARESOFT, IN VAGRANT STORY È POSSIBILE RUOTARE E RESTRINGERE LIBERAMENTE LA VISUALE DI GIOCO.

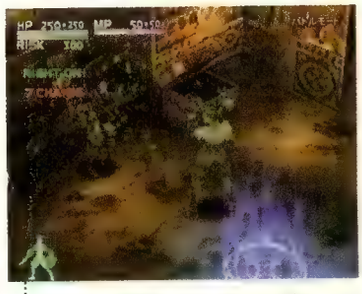
THE SWEETEST THING

L'unico vero punto in comune fra **Vagrant Story** e **Metal Gear Solid** è probabilmente il motore grafico straordinario, che sfrutta a fondo le capacità di PlayStation. I personaggi disegnati da Akihiko Yoshida (**Final Fantasy Tactics**) prendono vita grazie ad un sapiente utilizzo di poligoni e *texture* che gli consente di godere di un livello di dettaglio raramente visto sulla console Sony.
Nonostante la necessità di mantenere costante l'aggiornamento su schermo a 30 fotogrammi al secondo, gli sviluppatori di Square sono riusciti ad aggiungere un incredibile numero di particolari animati che non cessano mai di stupire il giocatore.
Altrettanto complesse le ambientazioni, la cui ricchezza strutturale è esaltata da un ottimo sistema di gestione dinamica dell'illuminazione. Ad arricchire ulteriormente il comparto grafico vi è l'impiego di tutti gli effetti grafici di cui è capace PlayStation, dal *lens flare* all'effetto di sfocatura degli oggetti in primo piano rispetto a quelli sullo sfondo.
Meno incisiva, ma comunque di buon livello, la componente audio, costituita da brani musicali qualitativamente discreti ed un'ampia gamma di effetti sonori. Totalmente assenti i dialoghi parlati, una scelta bizzarra per un gioco in stile cinematografico. In sintesi **VS** costituisce un perfetto connubio tra spettacolarità grafica e complessità di gioco: un RPG che compensa la sua brevità con una trama coinvolgente ed una meccanica impegnativa, che gli permette di vantare una profondità raramente raggiunta dai giochi di ruolo di produzione recente. Una prova di abilità a cui nessun utente PlayStation dovrebbe sottrarsi...

Diego Cortese

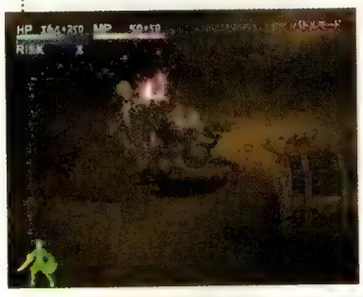
VOTO **92%**





E' POSSIBILE IMPRATICHIRSI NELL'USO DELLE *COMBO* CON DEI MANICHINI INERTI.

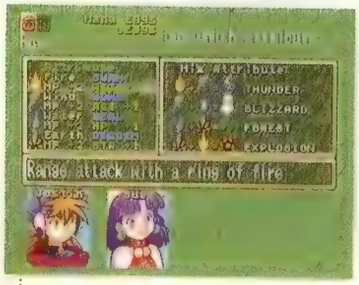
L'USCITA DELLA VERSIONE OCCIDENTALE DI VAGRANT STORY È PREVISTA PER IL PROSSIMO MESE.



GRANDIA

Dopo un periodo di conversione di un anno e mezzo e otto mesi di adattamento per renderla comprensibile al pubblico occidentale, una delle migliori produzioni di Game Arts per Saturn è finalmente giunta nel vecchio continente. Sarà valsa la pena di aspettare così tanto?

Versione:	Europea
Casa:	UbiSoft
Sviluppatore:	Game Arts
N°Giocatori:	1
Genere:	RPG



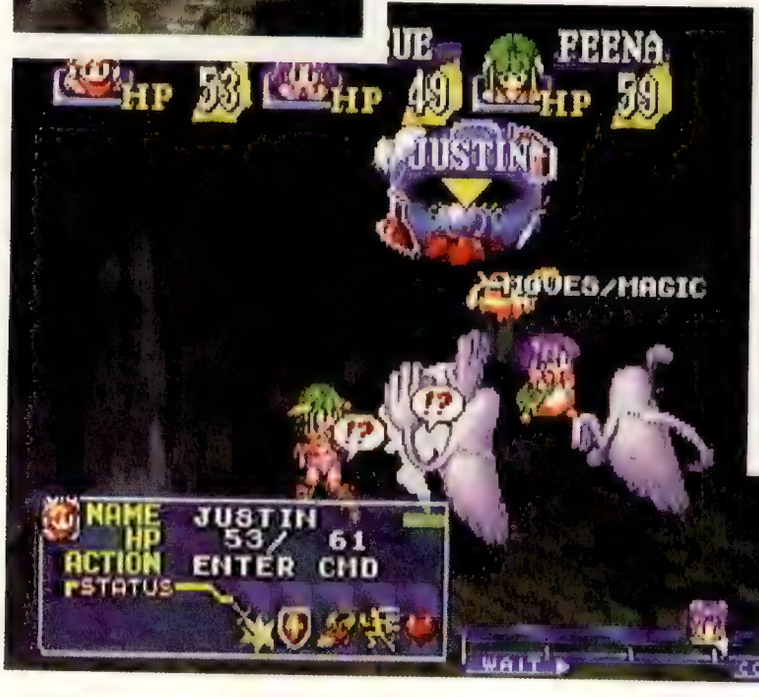
A SECONDA DELLA COMBINAZIONE DI MAGIE ASSEGNATE AI PERSONAGGI SI POSSONO OTTENERE NUOVI TIPI DI INCANTESIMI.

LA MAPPA DEI *DUNGEON* È COSTITUITA DA UN'INQUADRATURA DALL'ALTO DELL'AREA.

COSTATO TRE ANNI DI LAVORO AD UNO staff composto da più di 150 persone, **Grandia** ha costituito una delle produzioni più ambiziose tra quelle realizzate per l'ormai defunta console a 32-bit Sega. Game Arts era infatti riuscita ad ottenere un prodotto che, seppur conservando lo stile tipico delle sue realizzazioni, presentasse alcuni elementi particolarmente innovativi. In un periodo in cui l'impiego di fondali 2D pre-renderizzati uniti a personaggi 3D sembravano l'unica tecnica capace di offrire un elevato livello di dettaglio grafico, Game Arts aveva cercato di ottenere il medesimo risultato utilizzando una formula totalmente opposta. Nonostante i limiti di Sega Saturn nella gestione della grafica poligonale, **Grandia** vantava la presenza di fondali tridimensionali ricchi di particolari con cui il giocatore poteva spesso interagire. Tale caratteristica, aggiunta ad altre soluzioni in controtendenza quali l'assenza di attacchi casuali e l'impiego di un sistema di battaglia totalmente originale, avevano consentito al gioco di ottenere una discreta popolarità anche in occidente, nonostante non fosse mai stato tradotto in inglese. Ora, grazie all'adattamento da parte di SCEA e la distribuzione in Europa di UbiSoft, possiamo finalmente gustarci il gioco in una lingua più comprensibile. In un mercato in rapida evoluzione come quello videoludico, più di due anni di attesa possono però rendere obsoleto anche il più innovativo dei giochi: è il caso anche di **Grandia**?

ANIME ARTS

Lo stile con cui è stato realizzato **Grandia** lo identifica chiaramente come un prodotto realizzato da Game Arts: il costrutto narrativo e la caratterizzazione dei personaggi rivelano infatti la medesima influenza *anime* a cui la precedente saga di RPG **Lunar** deve una buona parte del proprio successo. Anziché presentare un evento straordinario che coinvolge i personaggi, la trama di **Grandia** verte principalmente intorno alla figura del giovane protagonista e al suo desiderio di imitare le gesta avventurose precedentemente compiute dai suoi genitori: una storia inflazionata e dai toni leggeri che inizia ad assumere spessore e drammaticità solo dopo molte ore di gioco. Il desiderio di donare a **Grandia** uno stile grafico che lo avvicinasse ad un tipico cartone animato giapponese d'avventura, ha portato gli autori ad adottare personaggi dalla caratterizzazione stereotipata, per quanto attraente e ben realizzata. Il protagonista vivace e coraggioso, la compagna dal carattere forte e dalla bellezza esotica, il cattivo affascinante e freddo... tutte figure che ricordano personaggi classici del mondo dell'animazione nipponica. Un modo semplice per attrarre *anime* e *games otaku*, ma che può risultare indigesto a chi preferisce personaggi più adulti (l'età media dei protagonisti è di circa 15 anni!) e trame più originali. Molto classica anche la struttura in cui si compone il gioco, caratterizzata da un continuo alternarsi di città da visitare, locazioni da selezionare sulla mappa e *dungeon* da esplorare. Il tutto avviene in modo lineare con qualche occasionale evento nascosto, il cui completamento non influisce sul finale del gioco. Forse a causa del minore



richiamo del titolo rispetto ad altri RPG come **Final Fantasy**, la versione europea di **Grandia** è interamente in inglese ad eccezione del manuale: siamo quindi "costretti" ad accontentarci dell'opera di traduzione e adattamento dei dialoghi realizzata da Sony America, opera che, per quanto discreta, presenta alcune piccole censure relative a frasi non politicamente corrette (un esempio fra tutti è la trasformazione di bevande alcoliche in più innocui caffè...).

FIGHTING EVOLUTION

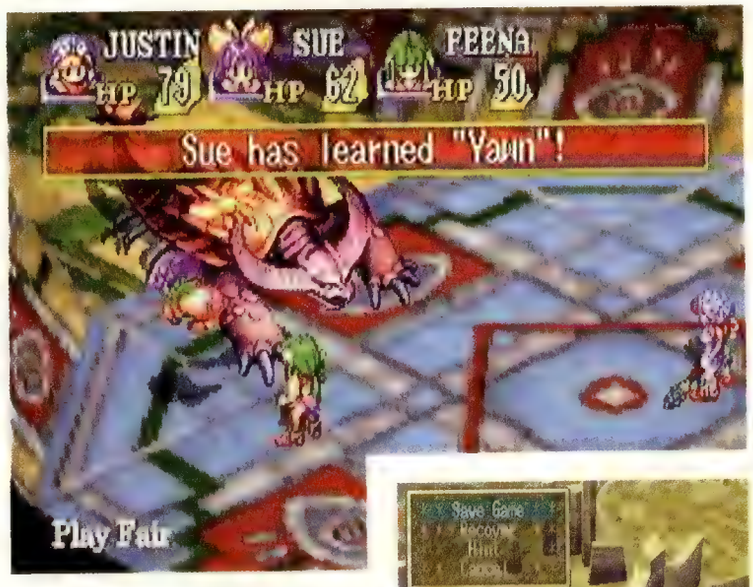
Se trama e struttura generale del gioco non si discostano molto dai comuni RPG di scuola giapponese, altrettanto non si può dire per *dungeon* e sistema di battaglia. L'impiego dei poligoni per la costruzione dei fondali ha consentito agli sviluppatori di generare ambientazioni particolarmente interattive: caratteristica che è stata utilizzata sia per affascinare il giocatore, ad esempio con oggetti che si animano al suo passaggio, che per ostacolarlo. Può capitare infatti di trovare la propria strada interrotta da una frana improvvisa oppure di essere colpiti da una trappola nascosta nel fondale. Accogliendo la richiesta di chi trova ormai anacronistico l'impiego degli attacchi casuali in un gioco di ruolo, Game Arts ha reso possibile individuare i nemici nell'area di gioco in modo da concedere al giocatore la possibilità di disimpegnarsi nel caso lo ritenga necessario. Il sistema di battaglia ideato per **Grandia** costituisce un ottimo bilanciamento tra strategia di gioco e immediatezza. I combattimenti avvengono in un'arena tridimensionale mostrata mediante una prospettiva isometrica, nella quale i personaggi si muovono liberamente, interpretando al meglio gli ordini inviati dal giocatore. Non si tratta quindi del comune e statico *battle system* a menù dove i combattenti attaccano per poi ritornare alla propria posizione iniziale, ma di un sistema più dinamico che vede i partecipanti allo scontro spostarsi di continuo in considerazione delle azioni compiute. Il combattimento è regolato da una barra simile all'*Active Battle System* introdotto con **Final Fantasy**: chiamata *Initiative Point System*, questa mostra quanto tempo si debba attendere perché protagonisti e nemici possano scegliere la propria azione di gioco ed eseguirla. La velocità di esecuzione è influenzata da molte variabili quali le caratteristiche fisiche dei personaggi, la posizione sul campo di battaglia, lo stato di salute, l'equipaggiamento e la complessità dell'azione selezionata. A queste variabili si aggiunge la possibilità che la preparazione di un attacco venga interrotto dall'aggressione del nemico che può rimandare o annullarne l'esecuzione a seconda del danno inflitto. Tutti questi elementi costringono il giocatore ad un livello di attenzione maggiore rispetto ai comuni sistemi di battaglia. Chi lo trova troppo impegnativo può comunque ricorrere ad un sistema di gestione interamente automatica, che permette di scegliere tra più strategie di gioco differenti. Al termine di ogni combattimento si ottengono i consueti punti-esperienza ed oggetti, che vengono usati al fine di potenziare i propri personaggi. Per quanto meno complessa di quella presente negli RPG più comuni, la gestione degli equipaggiamenti e l'evoluzione dei protagonisti permette comunque un buon livello di personalizzazione. Allo scopo di incentivare l'impiego da parte del giocatore di tutti gli elementi del sistema di battaglia, Game Arts ha deciso di legare l'incremento di efficacia e l'apprendimento di incantesimi e colpi speciali al loro uso. Se da una parte questa scelta porta il giocatore a sfruttare al meglio le brillanti caratteristiche offerte dal sistema di battaglia, dall'altra rende l'evoluzione dei personaggi piuttosto lenta, costringendo a frequenti combattimenti, caratteristica che potrebbe non essere apprezzata da chi preferisce l'esplorazione alle battaglie.

SEGA PLAYSTATION

Nel lavoro di conversione del codice di **Grandia** da Saturn a PlayStation, Game Arts ha apportato solo modifiche parziali limitate all'uso di qualche effetto di luce e all'implementazione delle funzioni di Dual Shock: miglioramenti che non colmano la parziale obsolescenza del motore grafico e la differenza delle caratteristiche tecniche dell'*hardware* delle due console. Per quanto i fondali risultino estremamente ricchi di dettaglio e vantino un livello d'interattività raramente visto in un gioco di ruolo, il livello di definizione è troppo basso per gli standard attuali. Lo stesso vale per i personaggi la cui qualità e varietà delle animazioni, per le quali sono stati realizzati ben 20.000 disegni, contrasta con un'antiestetica pixelizzazione dell'immagine. Nonostante le maggiori capacità di PlayStation rispetto a Saturn, Game Arts non è riuscita ad eliminare i rallentamenti che caratterizzavano la versione per la console Sega. Il difetto è reso ancor più evidente dalla conversione al sistema PAL del gioco che gli è costato anche due fastidiose bande nere ai bordi dello schermo. La qualità della componente audio, la cui realizzazione era stata originariamente affidata a Skywalker Sound, è rimasta quasi del tutto invariata, ad eccezione di alcune pause che si verificano durante il caricamento del parlato. La colonna sonora, realizzata da Noriyuki Iwadare (**Lunar, Langrisser**), presenta brani sia orchestrali che sintetizzati, la cui qualità spazia dal mediocre all'eccezionalmente coinvolgente. Gli effetti sonori godono di un'ottima spazialità, ottenuta variando il volume e la direzione a seconda della posizione sullo schermo della fonte di provenienza. Estremamente peggiorata rispetto alla versione giapponese la qualità dell'ampio numero di dialoghi parlati presenti nel gioco che risultano mal recitati ed inespressivi. Da segnalare infine la mancata sostituzione del sistema di gestione dei salvataggi originariamente pensato per la veloce memoria di *backup* di Saturn. A causa della lentezza dei tempi di accesso di *memory card*, l'attesa per un salvataggio può arrivare anche ai venti secondi! In sintesi **Grandia** costituisce un RPG solido ed impegnativo (per completarlo sono necessarie circa 50 ore di gioco), il cui stile *anime* non mancherà di coinvolgere gli appassionati di animazione giapponese e chi ha apprezzato la saga di **Lunar**. Se cercate un gioco di ruolo diverso e più classico rispetto a **Final Fantasy** troverete in questa produzione di Game Arts una valida alternatva.

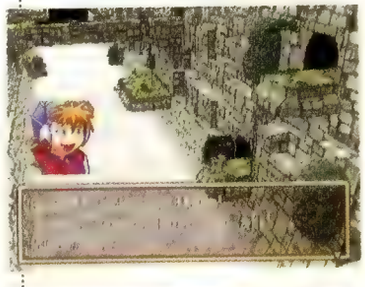
Diego Cortese

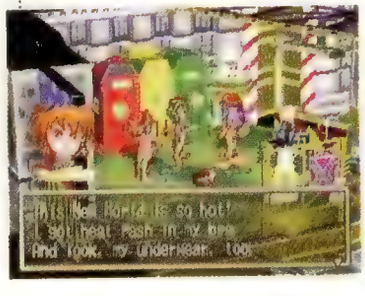
VOTO **85%**



I *SAVE POINT* PERMETTONO DI RECUPERARE PUNTI MAGIA E DANNI SUBITI.

I RITRATTI DEI PERSONAGGI CHE APPAIONO DURANTE I DIALOGHI VARIANO A SECONDA DEL LORO UMORE.





CHASE THE EXPRESS

San Pietroburgo, Russia: un treno speciale, denominato Blue Harvest, taglia ad alta velocità le distese di neve alla periferia della città. A bordo l'ambasciatore francese Pierre Simon, la sua famiglia ed un... [continua].

Versione:	Giapponese
Casa:	SCEI
Sviluppatore:	Sugar & Rockets/Tyo Entertainment
N°Giocatori:	1
Genere:	Azione/Avventura

IL SISTEMA DI INQUADRATURE È STATO STUDIATO PER OFFRIRE SITUAZIONI DI "NON VISIBILITÀ" DELLE ZONE ATTIGUE (IN STILE RE) E, AL CONTEMPO, LA LIBERA ESPLORAZIONE VISIVA CON CONTROLLO MANUALE. LEGGERI VANTAGGI IN TERMINI DI *SUSPENCE* SI BILANCIANO CON QUALCHE PROBLEMA NEL CASO DI SCONTRI A FUOCO A LUNGO RAGGIO O CON AVVERSARI COMUNQUE SITUATI FUORI CAMPO.

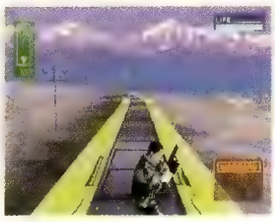
CHASE THE EXPRESS SUPPORTA LE VIBRAZIONI DEL DUAL SHOCK, MA NON L'ANALOGICO. L'EFFICACIA DEL CONTROLLO È PARAGONABILE A QUELLA DI UN QUALSIASI RE.

L'IMPRESSIONE INIZIALE DI CHASE THE EXPRESS È QUELLA DI UN TITOLO ISPIRATO A SYPHON FILTER. L'IMPOSTAZIONE GENERALE SI RIVELA PERÒ BEN PRESTO PIÙ SIMILE AD UN IBRIDO TRA DINO CRISIS E MGS.

[CONTINUA] ...RISTRETTO GRUPPO DI COLlaboratori, scortati, nel loro viaggio di ritorno verso Parigi, da un manipolo di soldati appartenenti alla NATO. Ma Sugar & Rockets non desidera che i personaggi delle proprie avventure soffrano il tedio di un lungo viaggio attraverso l'Europa. Un gruppo terroristico russo guidato da un non meglio precisato Boris Zugosky appare allora la maniera migliore per ovviare alla linearità del nulla ed imbastire la trama di un aspirante videogioco. L'unità speciale NATO è spazzata via con un'azione rapida, cruenta e militarmente ineccepibile; l'ambasciatore e la sua famiglia sono presi in ostaggio; tra le forze della scorta internazionale, apparentemente, un solo superstite: Jack Morton, grado di tenente. Segue una vicenda fatta di proiettili, sangue, *keycard*, *switch* ed un numero variabile di ore di gioco. Prossima fermata: dove Dio vuole...

TRAIN DE VIE...

Bizzarro destino quello di Jack Morton. Non solo gettato di peso in un videogioco chiaramente e fortemente ispirato ad altre e più famose produzioni, ma anche costretto in un'avventura quasi ottovolantica, costellata di alti e bassi nella trama e nelle situazioni di gioco. Certo, Jack non avrebbe sicuramente disprezzato le premesse: prendere parte ad un'avventura con un'impostazione grafica simile a **Dino Crisis**, con scenari e personaggi poligonali e camere a rotazione o a scorrimento, sarebbe stato di sicuro un bel vanto per un personaggio di videogames. Ambientare il gioco interamente su di un treno in corsa sarebbe poi apparso come il quid ludico irrinunciabile: una piccola e interessante trovata fatta di limitazioni spaziali, certo, ma anche di qualche buono spunto in termini di atmosfera. Che poi Jack dovesse ritrovarsi a seguire meccaniche di gioco ricalcate dai titoli simili, con la raccolta di *keycard*, oggetti, munizioni e via dicendo, non sarebbe stato un problema irrimediabile: il numero di elementi a disposizione sarebbe stato infatti sufficiente, come più volte dimostrato, ad imbastire situazioni interessanti e sufficientemente articolate. Ma, nonostante le buone premesse, il primo impatto col gioco non fu, per Jack, dei migliori. Esaurito il filmato iniziale, di dubbia qualità tecnica ma efficace in termini di spettacolarità, Jack si ritrovò infatti di fronte al discutibile lavoro grafico compiuto da Sugar & Rockets. Davvero scoraggiante, per lui, muoversi in scenari poligonali dalla definizione quasi drammatica, tra *texture* di chiara mediocrità ed un'apoteosi di linee seghettate. Ma è cosa risaputa: l'occhio può anche abituarsi a tale precarietà visiva, l'importante è stimolare gli altri sensi. Jack si accorse allora che non tutto era da condannare in quell'ammasso di *pixel*. Gli elementi degli scenari, in fondo, erano in discreto numero rispetto a quello che ci si sarebbe potuto aspettare; gli effetti sonori non erano per nulla disprezzabili (tanto che per un attimo fece anche caso al rumore dei bossoli che scivolavano in terra); anche le musiche di sottofondo, seppure non l'avessero colpito da principio, sapevano dimostrarsi adeguate alle situazioni. Ma più di tutto contava la curiosità di sapere cosa sarebbe successo, di lì a poco, in un luogo insolito come quello. La mappa segnalava 16 vagoni, la maggior parte composti da due piani; la sua stessa avventura era iniziata addirittura sul tetto di uno di questi. La sensazione di limitazione spaziale, a quel punto, si era leggermente ridotta, anche alla luce del fatto che, proseguendo di *location* in *location*, Jack scopriva una varietà d'ambienti e di *items* che difficilmente avrebbe immaginato: carrozze di lusso, laboratori per esperimenti, piccoli uffici ed infermerie, oltre ad una serie di oggetti dal degno assortimento. In fondo un bel posto, questo Blue Harvest. Ma non tutto era destinato a volgere al meglio. L'interesse iniziale, contrapposto al terribile impatto con gli scenari, sarebbe infatti andato scemando in tempi brevi, nell'arco di poche decine di minuti. D'accordo, un iniziale entusiasmo, una fondata curiosità, ma in fondo poco o nulla che potesse reggere ai colpi della ripetitività e della semplicità delle situazioni di gioco. Fine dell'adrenalina, insomma. Punto. Ed un colpo mortale inferto, a volersi accanire, da due precisi fattori: la sottile lentezza dei caricamenti e la discutibile impostazione degli scontri a fuoco. In assoluta sintesi, riguardo quest'ultima: nessun tasto per il puntamento, misteriosamente, era stato messo a disposizione di Jack. L'unico modo per colpire gli avversari era di tenerli ad ore 12 ed osservare il mirino che sarebbe comparso sull'obiettivo: colore, uguale distanza, uguale precisione di tiro. Tutto qui: guardare e fare fuoco. Il tutto opinabilmente implementato in un sistema di controllo, come d'uso, *character based*; in pratica il medesimo utilizzato per qualsiasi Redfield residenteviliana che si rispetti. Ma, se fare fuoco contro zombie intenzionati all'abbranchiamento istintivo può apparire (paradossalmente) verosimile, non lo stesso si può dire per scontri a fuoco tra personaggi armati. In fin dei conti, ritrovarsi a pochi metri da un terrorista e crivellarsi vicendevolmente di colpi, fino alla prevedibile risoluzione del dibattito, poteva anche apparire ridicolo. Trovare copertura, scivolare oltre gli angoli e fare fuoco era anche possibile, siamo chiari, ma in questo caso Jack pensava che un sistema più articolato sarebbe apparso più adeguato. Lo stesso livello di difficoltà delle prime ore di gioco, tendenzialmente risibile, non aiutava di certo. Sparatorie condotte in stile kamikaze ed esplorazione priva di pathos



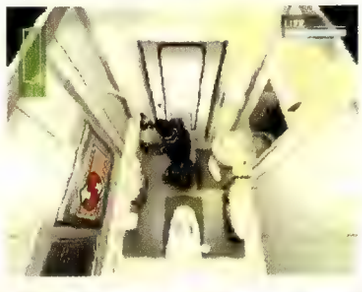
attentavano al possibile coinvolgimento emotivo del povero Jack, intento a trascinarsi sonnacchiosamente di vagone in vagone. In mano, oltretutto, solo una pistola d'ordinanza e, almeno fino a quel momento, nessun'altra arma supplementare. Imperdonabile. Davvero. I meccanismi *keycard*/porta si facevano ripetitivi; la trama sembrava voler resistere a qualsiasi tipo di concreta evoluzione; la lingua giapponese, di certo, demoliva il lavoro svolto dai narratori di Sugar & Rockets: decine e decine di documenti trovati (alcuni di splendida inutilità) ma nemmeno una parola comprensibile per un sano occidentale. Sull'orlo dell'abbandono, insomma. E forse Jack, nel momento dell'incontro con il primo boss, stava proprio pensando a quando avrebbe almeno impattato con un avversario degno di tale nome. Il timer del salvataggio segnava tra le 3 e le 4 ore e Jack suppose, in seguito, che proprio in quel punto un altro team di sviluppo potesse aver rilevato il progetto **CTE**. Inutile soffermarsi su particolari accessori, basti sapere che, da quel momento, l'avventura di Jack tentava di spiccare il volo. Nulla di miracoloso, sia chiaro. Nessuna rivoluzione. Solo una migliore gestione delle situazioni, del ritmo di gioco e dell'evoluzione dell'intreccio. Un boss, una nuova arma, un paio di situazioni chiaramente ispirate a **MGS** e **CTE** esplodeva in quello che sarebbe dovuto essere sin da principio: un ibrido che sapesse sfruttare, almeno in parte, l'eredità concettuale dei suoi ispiratori. Quasi ironico, non c'è che dire. Pochi minuti e fine del primo disco; cambio disco e ripresa della storia. Il treno tagliava il centro dell'Europa e, tra i vagoni del Blue Harvest, si susseguivano un paio di banali ma apprezzabili "oggetto/fessura" alla **RE**, qualche nodo d'interesse nell'intreccio narrativo, un paio di nuove armi e un paio di minigiochi. Assurdità tra le altre: l'impennata del livello di difficoltà. Un boss particolarmente ostico ed il tracollo dei recuperi energetici. Una nuova e necessaria cautela nell'affrontare gli avversari. La lenta ripresa del pathos esplorativo. Musiche studiate *ad hoc* ed agguati sistematici da parte dei terroristi. L'Incremento degli scontri a fuoco. E la fine delle munizioni. Perfetto. Jack che avanzava il dubbio che un approccio circospetto dovesse essere adottato sin da principio, avendo coscienza del possibile irrigidimento del livello di difficoltà. Troppo tardi, discorsi inutili. Il treno proseguiva verso la Francia, o la Svizzera, o l'Italia, a seconda dei risultati ottenuti in azione, avviandosi verso uno dei 5 scenari finali. L'attenzione ai caricamenti si faceva minore ed un po' si era contenti di trovare munizioni per armi mai rintracciate. Così come capire che nella tale occasione le cose sarebbero potute andare diversamente. Insomma, da qualche parte c'era di più. Ma l'avventura non eccelleva, siamo chiari. Il miglioramento era apprezzabile, eppure le 3/4 ore del secondo disco nascondevano nuove, seppur brevi, fasi di stallo. Qualche stanca traversata tra vagoni già visti, un paio di dubbi sul da farsi da addossare alla lingua e qualche microsezione più povera delle altre. Alti e bassi fino alla scena finale. Vagone 2. Jack che, prima di cimentarsi in quell'ultima operazione, veniva sopraffatto da pensieri un po' patetici e un po' assurdi. Si disse che ok, niente di spettacolare, neanche durato troppo a lungo, ma dei buoni momenti li aveva trascorsi, questo sì. Che, maledizione, sarebbe almeno potuto essere tutto come le ultime ore. Che di certo, traducendo quelle decine di documenti in giapponese, il coinvolgimento nell'intreccio sarebbe stato migliore. E altre cose. Un minimo di curiosità, d'altra parte, quella schermata finale con la rete dei possibili percorsi del treno l'aveva ispirata. Jack avrebbe giocato prima i capisaldi del genere, questo era certo, ma in fondo, magari per passione, a **CTE** avrebbe anche dato una *chance*. Poi gli venne quasi da ridere, pensando che rischiava la netta stroncatura da parte di chi, superficialmente, avrebbe testato solo un paio d'ore della sua avventura. Ma questa è la regola. Come quella che recita che due pessime ore possono demolirne tre buone ed una discreta. Peccato, pensò Jack. Peccato davvero...

Ivan Fulco

VOTO **72%**

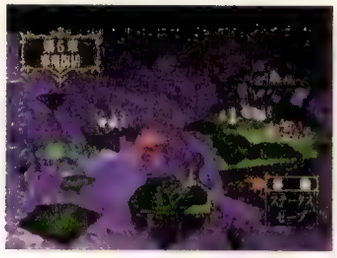
I CONTENITORI PER IL RICICLAGGIO RAPPRESENTANO I PUNTI DI SALVATAGGIO E DI IMMAGAZZINAMENTO DEGLI OGGETTI. IN PRATICA UNA SINTESI TRA MACCHINE DA SCRIVERE E BAULI DI **RE**.

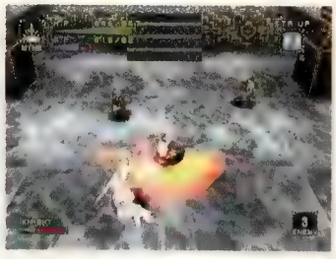
LA LINGUA GIAPPONESE RAPPRESENTA UN OSTACOLO ALLA COMPLETA COMPRENSIONE DELLA TRAMA (COMUNQUE GARANTITA DAI FILMATI DOPPIATI IN INGLESE). LA RISOLUZIONE DEGLI ENIGMI NE RISENTE, MA SOLO IN PARTE: IL RICORSO AD UNA GUIDA POTREBBE ESSERE NECESSARIO IN UN PAIO DI OCCASIONI.



DRAGON VALOR

Nel lodevole tentativo di rinnovare un mercato sempre più legato a *sequel* e cloni, Namco decide di creare un nuovo genere di *action RPG* unendo più formule di gioco già esistenti. Ma può un titolo simile essere considerato un prodotto veramente innovativo?





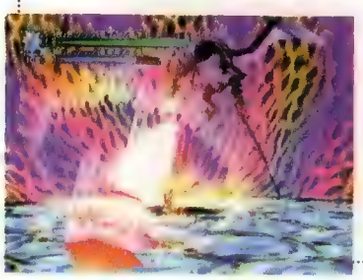
Versione:	Giapponese
Casa:	Namco
Sviluppatore:	Interno
N°Giocatori:	1
Genere:	Action RPG

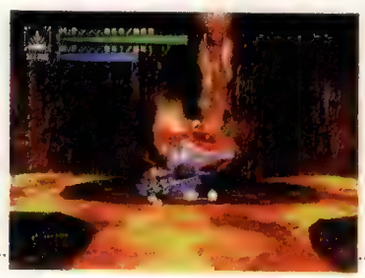
CONSIDERATO DA NAMCO COME SEQUEL ideale del gioco d'azione **Dragon Buster** risalente al lontano 1984, **Dragon Valor** è definito dai propri sviluppatori come un *action RPG*, ma in realtà una simile descrizione gli sta particolarmente stretta. Si tratta invece della combinazione di più generi differenti fra cui i picchiaduro a scorrimento, i *platform* poligonali ed i giochi di ruolo: un'idea che avrebbe potuto generare un titolo interessante se non fosse per la mancanza d'inventiva dimostrata dal team di sviluppo scelto da Namco...

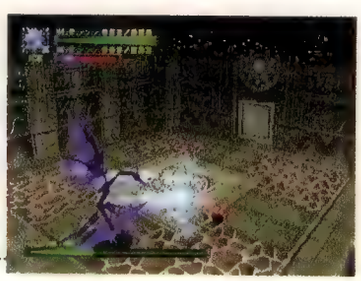
DRAGON SLAYER

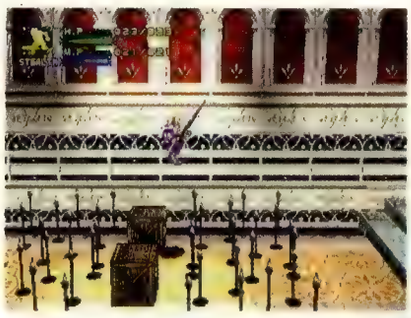
L'impressione iniziale che si ha giocando a **DV** è quella di trovarsi di fronte ad un picchiaduro in stile **Final Fight**. Le prime aree di gioco sono infatti costituite da sezioni a scorrimento orizzontale nel quale il giocatore deve farsi largo tra mostri di ogni genere a colpi di spada. Tramite un *tutorial* vengono illustrate al giocatore le numerose azioni effettuabili dal protagonista: oltre ad una semplice combinazione di colpi con la spada, le tecniche d'attacco comprendono svariate mosse speciali specificatamente ideate per contrastare determinati tipi di minaccia. Attacchi provenienti dall'alto, accerchiamento da parte dei nemici, bersagli da colpire in movimento... Per ogni situazione di gioco è disponibile una determinata mossa studiata per affrontarla: in questo modo viene data al giocatore la possibilità di adottare una strategia di gioco più tecnica rispetto ai picchiaduro a scorrimento più comuni, incrementando così la varietà dei combattimenti. Assieme alle mosse d'attacco sono state incluse diverse azioni quali doppi salti mortali e schivate acrobatiche, che permettono al giocatore di superare le varie prove d'abilità che lo attendono nel corso della propria avventura. Per l'esecuzione delle mosse speciali, Namco ha preferito evitare di obbligare il giocatore a contorsionismi da picchiaduro Capcom, optando per sequenze di tasti estremamente semplici da assimilare. Sono quindi necessari pochi minuti per riuscire ad eseguire senza problemi tutte le tecniche disponibili. Il *tutorial* termina con l'illustrazione dell'utilizzo delle magie, uno dei pochi elementi che lega **DV** ai giochi di ruolo. Il loro impiego avviene mediante l'utilizzo di un apposito tasto, la cui pressione prolungata consente di incrementarne l'efficacia. L'acquisizione ed il potenziamento degli incantesimi avviene mediante il ritrovamento di libri, la cui apparizione non è casuale ma è stata determinata a priori dagli sviluppatori. Essendo queste locazioni posizionate in buona parte in passaggi obbligati, l'aumento dei poteri magici del protagonista non dipende dall'abilità del giocatore, che si

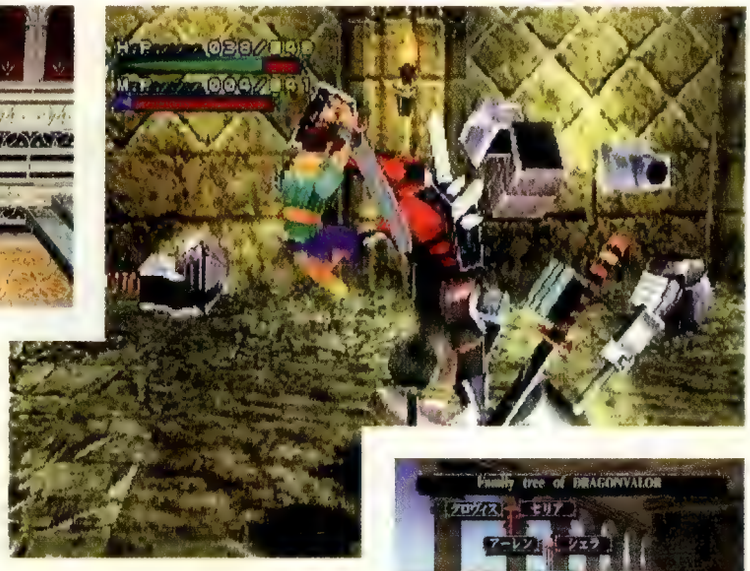
LA FREQUENTE INVULNERABILITÀ DEI DRAGHI RENDE I COMBATTIMENTI CONTRO DI LORO PIUTTOSTO FRUSTRANTI.











limita semplicemente a seguire il percorso prefissato: una scelta quantomeno bizzarra in quanto sarebbe stato più logico cercare d'incentivare esplorazioni e combattimenti. Nel gioco sono disponibili otto tipi di incantesimi; il cui effetto varia da difensivo a offensivo. Il loro utilizzo porta al consumo di punti-magia rigenerabili tramite delle pozioni recuperabili sul campo di battaglia. Un secondo elemento di gioco derivante dagli RPG è l'evoluzione delle caratteristiche del personaggio. Si tratta però di un sistema estremamente semplificato che sostituisce ai classici punti-esperienza l'acquisto o il ritrovamento di determinati oggetti. Questi, lasciati sul campo di battaglia dai nemici una volta sconfitti, permettono d'incrementare energia vitale e punti magia oltre che le uniche due caratteristiche fisiche di cui è dotato il personaggio: forza e resistenza. Al ridotto numero di statistiche variabili si aggiunge l'assenza di un equipaggiamento modificabile e della possibilità di trasportare pozioni e armi aggiuntive: mancanze che riducono la capacità di personalizzazione del protagonista, appiattendo così il già elementare sistema di evoluzione delle caratteristiche.

DRAGON QUEST

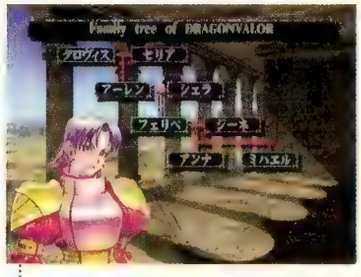
Una volta terminata la breve fase d'apprendimento iniziale delle tecniche disponibili, **DV** si rivela al giocatore nella propria integrità. Il gioco ha inizio selezionando in una mappa bidimensionale la locazione che si vuole esplorare: una capacità decisionale a cui il giocatore non si deve però abituare. Mentre all'inizio del primo capitolo è possibile optare tra più locazioni differenti, nelle fasi successive la scelta si limita per la maggior parte ad un paio di opzioni costituite da un *dungeon* e da un negozio. Le sezioni di gioco sono divise in aree di dimensioni variabili che vanno da piccole "stanzette", in alcuni casi stranamente prive di oggetti e nemici, ad ampi spazi caratterizzati dalla presenza di piattaforme, trappole ed enigmi. Nel passaggio da un area all'altra si è costretti ad attendere pause della durata fissa di un paio di secondi, qualunque sia l'ampiezza dell'area di gioco. L'attesa risulta particolarmente fastidiosa quando si devono attraversare sequenze di diverse stanze dalle dimensioni ridotte. Gli avversari che si incontrano in quasi ogni area di gioco presentano una discreta varietà sia cosmetica chè strutturale. Se si sfruttano a dovere le tecniche a disposizione del giocatore, i combattimenti non risultano particolarmente impegnativi anche se si affrontano diversi nemici contemporaneamente: l'unica eccezione è costituita da boss e draghi, la cui tendenza ad eseguire frequentemente colpi speciali li rende invulnerabili per la maggior parte del tempo. Questo costringe il giocatore ad adottare unicamente una tecnica "mordi e fuggi" che si rivela presto noiosa e frustrante. Altrettanto irritanti le sezioni in stile *platform*, dove un errore di giudizio nella valutazione dell'ampiezza di un salto può portare a dover ripercorrere più volte aree di gioco già esplorate. Decisamente meno impegnativi gli enigmi, che si limitano alla ricerca di chiavi, alla pressione di pulsanti e all'attivazione di meccanismi mediante incantesimi. L'unico elemento degno di nota introdotto da Namco in **DV** è l'*Heir Lineage System*: questo sistema, già sperimentato in **Phantasy Star III**, si traduce in pratica nella possibilità di incontrare differenti donne nel corso del primo capitolo dell'avventura, dalle quali si avrà un figlio che diventerà il personaggio che si controllerà nello *stage* successivo. A seconda delle locazioni che si è deciso di esplorare, il protagonista sceglierà di sposarsi con una ragazza diversa variando così la trama di gioco, ambientazioni e draghi da affrontare. Questo sistema si ripete per tutti e cinque i capitoli della storia, obbligando il giocatore ad affrontare più volte l'avventura per poter esplorare tutte le ambientazioni disponibili. Ne consegue un livello di longevità elevata per un titolo d'azione, soprattutto se si considera che per terminare una delle trame disponibili sono necessarie almeno otto ore di gioco.

DRAGON FLOP

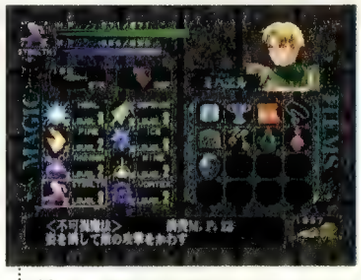
Dragon Valor non risulta particolarmente innovativo nemmeno nel comparto grafico, la cui qualità è ben al di sotto dello standard qualitativo a cui ci ha abituati Namco. Le ambientazioni scarseggiano in dettaglio e complessità, nonostante le loro dimensioni siano frequentemente molto ridotte. Anche i personaggi ed i mostri peccano in definizione grafica risultando, ad eccezione dei draghi, particolarmente squadrati e di dimensioni ridotte. Solo l'impiego di alcuni effetti grafici quali distorsione dell'immagine e trasparenze ci ricorda che questo gioco è stato prodotto dalla stessa casa che ha realizzato i vari **Tekken** e **Ridge Racer**. Peccato che l'apparire di tali effetti sia spesso accompagnato da fastidiosi rallentamenti. Ugualmente deludente la colonna sonora, composta da brani ripetitivi ed insignificanti. Eccessivamente semplice nella struttura di gioco per piacere agli amanti degli RPG e troppo ricco di pause e dialoghi per essere apprezzato dagli appassionati di giochi d'azione, **DV** fatica a trovare una propria identità e di conseguenza una tipologia di utente a cui interessare. La formula di gioco fallimentare è resa ancor peggiore da una realizzazione tecnica che supera appena la mediocrità. Difetti che rendono **Dragon Valor** un'esperienza decisamente da dimenticare...

Diego Cortese

VOTO **72%**



AL TERMINE DEL GIOCO, VIENE MOSTRATO L'INTERO ALBERO GENEALOGICO DELLA FAMIGLIA.



L'EVOLUZIONE DEL PERSONAGGIO AVVIENE ATTRAVERSO IL RECUPERO DI *POWER-UP*.

UNA VOLTA COMPLETATO IL GIOCO È POSSIBILE ACCEDERE AD UNA GALLERIA D'ILLUSTRAZIONI.

GEKIDO

Popolo di santi, poeti, navigatori, contrabbandieri, pirati, evasori, spaghetti, canzoni, pioggia, governi, ladri, palloni, tacche, decreti, mezze stagioni, atleti, alluvioni ma, soprattutto... Pleistescion. Punto. Viva l'Italia. Ancora punto. Amen...

Versione:	Europea
Casa:	Infogrames
Sviluppatore:	NA.P.S Team
N°Giocatori:	1-2
Genere:	Picchiaduro

UNA BARRA DI ENERGIA SECONDARIA PERMETTE L'UTILIZZO A DIVERSI LIVELLI DELLA COSIDDETTA "RAGE", PER PERFORMARE MOSSE SPECIALI O OTTENERE UN MOMENTANEO AUMENTO DI POTENZA.

IL *CHARACTER DESIGN*, ABBASTANZA INTERESSANTE, SI RIVELA SICURAMENTE SUPERIORE RISPETTO ALLA MAGGIOR PARTE DEI TITOLI SIMILI.

PIÙ DI OGNI ALTRA COSA L'ITALIA È UN popolo di artisti. Sul serio: un popolo di artisti e di idealisti *no limits*, degni di una pubblicità di orologi. L'unico popolo in grado di imbarcarsi volontariamente in operazioni dai presupposti sconfortanti piuttosto che battere strade tradizionali e storicamente inquadrate. Le premesse: il genere del picchiaduro a scorrimento si avvia verso la possibile estinzione ed il messinese NA.P.S. Team (formazione base: due persone) pensa bene di buttare un po' di sangue per realizzare **Gekido**. Gli esiti: ok, è proprio quello di cui andiamo a parlare...

FIGHT FOR YOUR RIGHT...

Il luogo è New Tokyo, il tempo è il futuro prossimo, il pretesto è una ragazza di nome Angela, il protagonista un detective chiamato Travis. Queste le premesse narrative, puramente accessorie e chiaramente sorvolabili, di **Gekido**. La sostanza, invece, è un *beat'em up* a scorrimento dalle chiare eredità 2D, plasmato sui punti fermi del classico ed arricchito di quanto fosse auspicabile da un qualsiasi appassionato del genere. Le modalità di gioco offerte da **Gekido** chiariscono subito l'intenzione, da parte del team di sviluppo, di realizzare un titolo in grado di trascendere i limiti intrinseci di un'intera categoria di videogiochi. L'*adventure mode* rappresenta il nodo centrale del gioco Infogrames: un'impostazione tradizionale, in stile **Final Fight** o **Double Dragon**, con possibilità di gioco in singolo o in coppia e arricchita da un discreto numero di caratteristiche aggiuntive. Il campo dei personaggi selezionabili, innanzitutto, parte dai 4 iniziali e raggiunge i 9 totali, garantendo, oltre che canoniche differenze in quanto a potenza, velocità e rapidità d'esecuzione, stili di combattimento e campionari di mosse diversi per i 4 *characters* principali. Medesimo discorso per gli *stage* da affrontare, nel numero complessivo di 17 e organizzati in tre diversi percorsi (di cui uno non disponibile da principio), in maniera da minare, per quanto possibile, la linearità tipica della maggior parte dei titoli simili. Un incentivo chiaro e dichiarato alla rigiocabilità, insomma, unico modo per riuscire nella completa esplorazione del gioco. Il *battle mode* si pone invece come alternativa prima alla modalità di gioco principale, non sfigurando di fronte a quest'ultima ed offrendo, a conti fatti, dosi di gioco paragonabili all'*adventure mode*. L'impostazione, in questo caso, è quella di un picchiaduro ad incontri, aperto però alla partecipazione di due/quattro giocatori in contemporanea (umani o computerizzati) e fondato sulle caratteristiche della sua controparte a scorrimento. Arene tridimensionali ospitano scontri fatti di *combo*, libero movimento nell'area di gioco ed utilizzo di oggetti ed armi in continua apparizione sul terreno. Giudizio critico: tendenzialmente devastante. Le altre modalità, pur non rientrando tra quelle immediatamente disponibili, meritano comunque una descrizione esaustiva, che renda il buon ruolo diversificativo all'interno dell'economia del gioco. A disposizione, prima di tutto, una modalità *Shadow Fighter* per il gioco in singolo, nella quale affrontare arene ed avversari in successione, come nella tradizione di un qualsiasi picchiaduro ad incontri. Seguono un *Survival mode* basato

sulle stesse premesse del precedente (e dalla struttura facilmente intuibile), ed una modalità *Team Battle* ricalcata sul *Battle mode*, eccezion fatta per la possibilità di formare squadre di più lottatori. Chiude il conto una *Street gangs Battle* ambientata su strada e votata al soddisfacimento delle proprie pulsioni rissose, nella quale due giocatori, ognuno supportato dalla propria banda di picchiatori, si cimentano nel vicendevole tentativo di eliminazione. Il tutto mentre elicotteri della polizia intimano la cessazione delle ostilità con diplomatiche e persuasive raffiche di mitra. Insomma, giudizio critico: tendenzialmente devastante 2.0...

HOLD IT NOW, HIT IT...

Dal punto di vista delle meccaniche di gioco, come detto, **Gekido** riprende l'eredità dei vecchi picchiaduro a scorrimento bidimensionali, saccheggiando modalità di scontro, *items* ed ambientazioni e tentando il miglioramento e la rivisitazione. La differenziazione degli stili di combattimento si accompagna, come ravvisabile dopo pochi minuti di gioco, ad un sistema di attacchi complesso ed in evoluzione, studiato per il coinvolgimento dell'esperto e l'apprendimento del principiante. Proseguendo lungo gli *stage* il proprio personaggio guadagna nuove *combo* e nuovi *special*, prontamente segnalati su schermo ed utilizzabili, da quel momento in poi, in tutti gli scontri con gli avversari. Dai tre tasti per gli attacchi semplici (pugno debole, pugno forte e calcio) si passa così a disporre, nell'arco di poche sezioni, di combinazioni sempre più elaborate in quanto a realizzazione, altrettanto efficaci in quanto a danno procurato e apprezzabilmente diverse per ogni personaggio. Un sistema a tratti complesso (le ultime *combo* non sfigurano di fronte a quelle di un *beat'em up* ad incontri), costruito su di un metodo di controllo già di per sé articolato, e che utilizza quasi tutti i tasti del pad Sony. Tre pulsanti per gli attacchi, un quarto per l'utilizzo della "*rage*", altri due per chinarsi e saltare, un ultimo, interessante, per attivare la modalità tattica, con la quale lockare un singolo avversario in stile **Zelda 64**. Tutto questo garantisce un controllo completo e, nonostante qualche dubbio iniziale, anche una buona semplicità, laddove il lancio dell'avversario, da realizzare con la pressione contemporanea di due tasti, appare operazione naturale già dopo pochi minuti di gioco. La prevedibile domanda riguardante la convenienza a ricorrere a tutto questo trova risposta in una semplice osservazione: una volta iniziato un attacco la capacità di ricordare e realizzare le *combo* incide apprezzabilmente sul danno inflitto all'avversario. Tre attacchi a base di *button mashing* o uno solo a base di *combo*, queste le strade possibili, dai risultati e dalla convenienza chiaramente diversi a seconda delle situazioni. Ma **Gekido** offre altro ancora oltre al puro scontro fisico, mettendo a disposizione un campionario di oggetti ed armi di buon livello per quanto riguarda quantità e diversificazione. Dal coltello alla pistola, dalle bombe a mano al lanciafiamme, fino a giungere a casse, barili, distributori automatici ed automobili: gli scenari di New Tokyo appaiono da subito pieni di elementi da raccogliere, usare o lanciare. Anche la realizzazione degli avversari, per chiudere il conto, appare discreta, grazie ad un'adeguata differenziazione compiuta sui tipi di attacchi e sulle armi a disposizione. Nulla che raggiunga la nitidezza comportamentale di alcuni avversari presenti, ad esempio, nello storico **Final Fight** ma, in fin dei conti, un soddisfacente lavoro di caratterizzazione...

LOOKING DOWN THE BARREL OF A GUN

Dal punto di vista strettamente tecnico **Gekido** soffre di alti e bassi piuttosto tipici nel panorama dei titoli Playstation. La realizzazione grafica dei personaggi, per cominciare, appare fondamentalmente buona rispetto al genere di gioco, offrendo modelli poligonali sufficientemente grandi e dettagliati. Discorso simile per quanto riguarda le ambientazioni, buone in termini di atmosfera, generalmente ben fornite di elementi interagibili, ma con qualche calo di tono in specifiche situazioni. Alcuni piccoli problemi grafici e diverse costruzioni più spartane della media non soddisfano l'occhio ma significano, in ogni caso, una costante ed apprezzabile fluidità di gioco, laddove 6 o 7 personaggi su schermo non riescono ad intaccare più di tanto il *frame rate* e la freneticità degli scontri. Dove **Gekido** eccelle, in ogni caso, è negli effetti di contorno all'azione, vero punto di forza dell'esperienza sterminatoria. Raggi di luce preannunciano la comparsa di oggetti sul terreno, schizzi di sangue sporcano l'asfalto per poi dissolversi gradatamente, cadaveri avversari scompaiono tra scariche elettriche mentre esplosioni e fiamme si susseguono su schermo. Effetti di luce e di distorsione attentano in alcune occasioni alla percezione stessa delle situazioni, contribuendo comunque all'atmosfera di dinamicità che la camera mobile, con repentini zoom o variazioni d'angolo, cerca di ricreare al meglio. Le limitazioni di **Gekido** devono invece ricercarsi in fattori molto diversi tra loro. Prima di tutto un appunto strutturale: nonostante la realizzazione poligonale il titolo NA.P.S. rimane un picchiaduro fortemente ancorato alla bidimensionalità, con somiglianze marcate a prodotti come **Final Fight** più che a titoli quali **Fighting Force**. Un altro rilievo riguarda l'ampiezza delle zone di combattimento, a tratti spazialmente limitate e passibili di rapida congestione in alcune fasi di gioco, con la tendenza all'impoverimento delle possibilità strategiche. Il problema più marcato di **Gekido** è comunque da ricercarsi proprio a livello grafico. La realizzazione generalmente buona di personaggi e ambienti è infatti minata dalla qualità spesso molto bassa delle *texture*, in grado di penalizzare, in alcuni casi eccessivamente, l'impatto visivo del gioco. Globalmente, in ogni caso, **Gekido** si rivela un *beat'em up* completo e ben strutturato, divertente in singolo e ancora più appetibile in *multiplayer*. Gli appassionati del genere troveranno nel titolo NA.P.S. tutto quello che mancava loro da anni e qualcosa in più: un'azione frenetica, una grande varietà ed una buona attenzione alle meccaniche di gioco. I giocatori occasionali potrebbero invece apprezzare la struttura semplice ma, al tempo stesso, non superficiale del titolo Infogrames. Organici limiti di longevità, fortemente variabili a seconda del *feeling* con il gioco, rimangono in definitiva la questione principale su cui riflettere prima dell'eventuale acquisto. La decisione finale al popolo di santi, poeti, navigatori...

Ivan Fulco

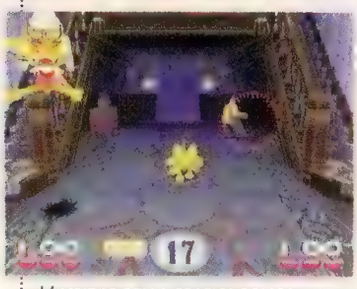
VOTO **84%**

IL COMPLESSO SISTEMA DI *COMBO* E LA BUONA QUANTITÀ DI ARMI E OGGETTI SI RIVELANO PREZIOSI PER DARE SPESSORE AL *BATTLE MODE* CHE, IN QUESTO MODO, TRAVALICA IL SEMPLICE RUOLO DI MODALITÀ ACCESSORIA.

GHOUL PANIC

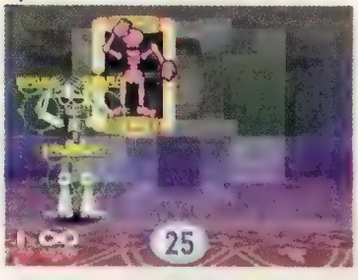
Dopo **Gun Bullet** e **Gun Barl**, con **Ghoul Panic** Namco conferma la propria intenzione di esplorare il genere degli sparatutto demenziali con *light gun*. Grafica poligonale, ambientazione horror e boss sono i nuovi ingredienti introdotti. Diamo un'occhiata al risultato...

Versione:	Europea
Casa:	Namco
Sviluppatore:	Eighting/Raizing
N°Giocatori:	1-2
Genere:	Sparatutto

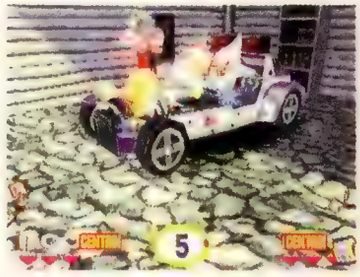


L'IMPIEGO DELLA GRAFICA POLIGONALE HA PERMESSO DI INTRODURRE NUOVE PROVE DI ABILITÀ DIFFICILMENTE PROPONIBILI IN 2D.

L'UMORISMO DI GHOUL PANIC GIOCA UN RUOLO FONDAMENTALE NEL PROCESSO DI ATTRAZIONE DEL GIOCATORE.



LA SPASSOSA SERIE DI SPARATUTTO CON *light gun* inaugurata un paio di anni fa da Namco con **Gun Bullet** (**Point Blank** in Italia) giunge ad un'interessante svolta. In **Ghoul Panic** il poligono è il principale agente di una trasformazione che aggiunge nuovi elementi e caratteristiche precedentemente visti solo in **Time Crisis** *et similia*. Svincolato dalla staticità di scenografie bidimensionali, **Ghoul Panic** stressa maggiormente l'abilità del giocatore ostacolandolo con nuovi fattori di disorientamento (primo fra tutti il movimento delle scenografie) ed avvolge l'intero pacchetto ludico in un scenario dal tema "ectoplasmatico". Laddove **Gun Bullet** (come il suo successore **Gun Barl**) offriva una riproduzione parodica degli ambienti e dello stile dei luna park, **GP** fa altrettanto, ma in uno scenario meno allegro (si fa per dire). Il giocatore veste il pelo di un gatto antropomorfo incaricato di esorcizzare una casa indemoniata a colpi di pistola. Dal salone al bagno, dal tetto alla cantina, ogni anfratto della magione è luogo di tiro a segno verso fantasmi, scheletri e ragni pelosi. Le 70 prove incluse nel pacchetto ludico sono raggruppate per tipologia: dagli esercizi di velocità di fuoco a quelli di precisione, passando per quelli particolarmente esigenti in termini di riflessi e colpo d'occhio, ogni modo per stressare le abilità del giocatore trova il suo spazio in **GP**. Una caratteristica, questa, tramandata dai precedenti sparatutto 2D di Namco, pertanto indicativa di una certa parentela. Un altro aspetto che aiuta a collocare **GP** nell'albero genealogico capeggiato da **Gun Bullet** è la marcata vena umoristica di cui è intriso l'intero design. Quasi ogni *stage* è al tempo stesso una prova di abilità e un esempio di humour nipponico. Fantasmini paffuti spuntano dagli oggetti e dagli arredi della casa, emettendo ghigni sprezzanti. Vagano spargendo il terrore sui tetti o in cucina, nascosti negli armadietti, nel frigorifero o nel cestino della spazzatura. Ragni pelosi penzolano come yo-yo dal soffitto del bagno, mentre gli scheletri schivano i proiettili



danzando al ritmo di musica rock o esibendosi in acrobazie di vario genere (calciare il proprio teschio è una di queste). Non mancano inoltre le "prove di salvataggio" già viste in **Gun Bullet** con protagonisti i due baffuti Mr. Don e Mr. Dan. In questo caso, la vittima insidiata dalle entità ultraterrene è un gattino giallo che (eventualmente) ringrazia miagolando un commovente "thank you!". Malgrado il tema horror dello scenario, quindi, la sostanza identifica un gioco destinato ad un pubblico adolescente. Rafforza quest'idea (che comunque non esclude l'apprezzabilità da parte di un pubblico più adulto) la modalità di gioco *Adventure*, prevista in alternativa a quella *Arcade*: l'*Adventure Mode* rappresenta una novità nel genere. Sostituisce in pratica il ruolo di "variante" coperta dalla modalità RPG vista in **Gun Bullet**. Lo scopo è il medesimo (favorire la longevità), ma è ottenuto in maniera differente. Il giocatore deve infatti percorrere una serie di labirintici corridoi da una visuale in prima persona visitando stanze custodi delle varie prove di abilità balistica. Superando con successo ognuna di esse, si ottengono oggetti utili a risolvere alcuni semplici enigmi (un paio di pinze per piegare le sbarre, ad esempio) e chiavi d'accesso a livelli superiori. Per la cronaca: l'esplorazione dei *dungeon* avviene sparando alle quattro frecce direzionali poste al centro dello schermo: una pratica che si rivela alla lunga stressante ed oziosa. Al di là del divertimento in sé offerto dalle prove di **Gun Bullet** e **Gun Barl**, i due precedenti sparatutto namchiani lasciavano a desiderare in termini di gratifiche. Completando tutti gli *stage*, il giocatore veniva lasciato con un pugno di punti in mano. **GP**, di converso, annovera quattro boss, fra cui una mummia, una strega, un drago e un vampiro (quest'ultimo ironicamente ispirato alle movenze e agli attacchi del pipistrellone nero visto in **House of The Dead**) ognuno contraddistinto da differenti tecniche elusive e d'attacco. Per coloro che giungessero presto a noia con le sfide in modalità singola, il nuovo sparatutto di Namco non lascia con l'amaro in bocca, presentando la consueta sezione dedicata al gioco di coppia o di gruppo. In particolare sono accessibili tre modalità: uno contro uno, a squadre e mini-campionato. Sebbene la prima consenta il gioco simultaneo di coppia, le altre due portano il numero di potenziali concorrenti fino ad otto attraverso un sistema di partecipazione a turni. E ancora. Volendo mettere a dura prova la propria abilità, è possibile imbarcarsi nella modalità *Sopravvivenza* e tentare di superare tutti i 70 *stage* di **GP** senza perdere più di tre volte (mica facile). Conclude l'elenco delle modalità di gioco, un'apposita sezione di *Allenamento* attraverso cui esercitarsi liberamente su tutte le prove già affrontate. Le performance della Gun Con (o G-Con45 com'è nota in Italia) si rivelano ancora una volta impeccabili, tant'è che non c'è colpo che manchi l'obiettivo senza esplicito errore del giocatore. Prodotto completo sotto ogni punto di vista, **GP** esce quindi a testa alta dal confronto con i suoi predecessori, un confronto che, in effetti, non lascia intravedere alcuna differenza sostanziale nella meccanica di gioco al di là dell'uso del 3D e dell'inclusione dei boss. Sebbene sia ancora necessario e imperativo un poderoso ritocco alle *routine* di caricamento (le oziose attese occorrenti ad ogni cambio di schermata inficiano la necessaria immediatezza del gioco), il progresso compiuto da **GP** nell'evoluzione del genere è indubbio al punto da consigliarlo a tutti gli appassionati.

Marcello Cangialosi

VOTO **85%**

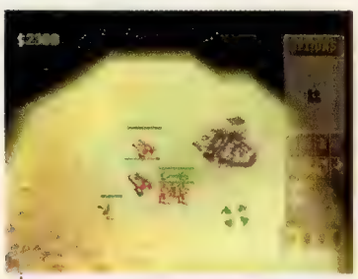
LA BATTAGLIA PER IL GENERE UMANO È COMINCIATA ...
TBWA / BDDP
COLONY WARS™
RED SUN
RED SUN
PLAYSTATION PRESENTA COLONY WARS RED SUN, IL COMBAT GAME DEFINITIVO. PROTAGONISTA È WILDEMAR, EROE INTERGALATTICO, INSIEME AGLI SHA'HAR, UNA RAZZA DI SUPERESSERI DEL MALE DECISI A DISTRUGGERE IL GENERE UMANO. CO-PROTAGONISTI, 50 MISSIONI SCELTE NELLE PROFONDITÀ DELLO SPAZIO E SULLA SUPERFICIE DEL PIANETA, CON OLTRE 30 ARMI MULTIFORMI MUNITE DI FUOCO SBRICIOLA-GRAVITÀ, AMBIENTATO IN 4 NUOVI ENORMI SISTEMI SOLARI, DOVE SI SVOLGONO ACCANITI COMBATTIMENTI E PROIETTILI BOLID SU PLAYSTATION.
PSYGNOSIS
PlayStation
COMPACT disc
DOLBY SURROUND
For Ages - Pour Ages - Para Años - Für Jahre - Per Anni
3-10
11-14
15-17
18+
ELSPA
COPYRIGHT © 1994, EUROPEAN LEISURE SOFTWARE PUBLISHERS ASSOCIATION. ALL RIGHTS RESERVED.
"PS" and "Playstation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. ©2000 Psygnosis Ltd. Colony Wars Red Sun, Psygnosis and the Psygnosis Logo are ™ or ® of Psygnosis Ltd. All rights reserved.

DUNE

Se i nomi Atreides e Harkonnen vi dicono qualcosa, probabilmente avete avuto un Amiga in passato o avete visto *Dune* al cinema. Oppure avete letto una delle saghe più lunghe mai realizzate nell'ambito della letteratura fantascientifica...

Versione:	Europea
Casa:	Electronic Arts
Sviluppatore:	Westwood Studios
N°Giocatori:	1-2
Genere:	Strategia

DIFENDERE LA PROPRIA MIETITRICE È UN COMPITO DI PRIMARIA IMPORTANZA.



I GIGANTESCHI VERMI CHE POPOLANO ARRAKIS SONO UNA PRESENZA DA EVITARE A TUTTI I COSTI.

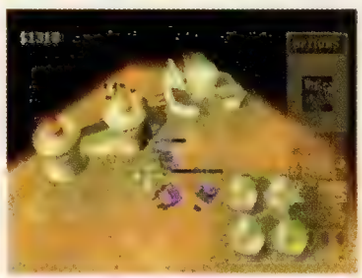
QUESTI SONO GLI AFFASCINANTI SIMBOLI DELLE TRE CASATE A DISPOSIZIONE...

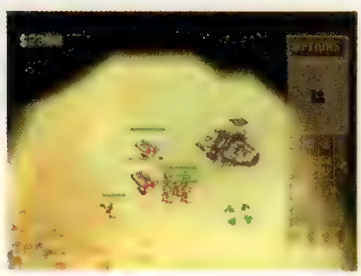
IL MERCATO DEI VIDEOGIOCHI È STATO interessato nel corso degli ultimi anni da un rapido e inarrestabile processo di "globalizzazione" che ha avvicinato in qualche modo i prodotti per console e quelli per PC, ritenuti lontanissimi tra loro sino all'epoca delle macchine a 16 bit. Generi come gli RPG orientati verso l'azione pura e le simulazioni di guida di stampo *arcade*, precedentemente confinati ai sistemi da intrattenimento domestico, sono infatti divenuti relativamente noti anche tra l'utenza PC, mentre gli *adventure* tradizionali e i giochi di combattimento aereo hanno compiuto il tragitto inverso approdando in modo più o meno indolore sulle console. Alcune tipologie videoludiche, però, non sono riuscite a completare la traversata in modo decoroso: gli esempi più calzanti sono sicuramente quelli relativi agli sparatutto, tuttora saldamente in mano ai produttori nipponici e alle loro macchine, e ai giochi strategici in tempo reale (chiamati RTS per amor di brevità) che, pur costituendo da soli una notevole fetta del mercato PC, non hanno mai attecchito su console, principalmente per via dell'inadeguatezza del joypad come dispositivo di controllo per questo tipo di titoli. Inadeguatezza alla quale Westwood non ha saputo porre rimedio con **Dune**, la cui sorte non sarà probabilmente differente da quella dei suoi sparuti concorrenti su PlayStation.

AS YOU WISH, SIR!

Nato come un semplice espediente per racimolare qualche dollaro in attesa della commercializzazione di **Command &**

...E QUESTA È LA MAPPA DA CUI È POSSIBILE SCEGLIERE LE MISSIONI DA AFFRONTARE.





Conquer: Tiberian Sun, **Dune** non è altro che una riedizione del vecchissimo **Dune II** per Amiga, precursore del genere degli RTS a cui Westwood non ha fatto altro che aggiungere un certo numero di sequenze in FMV di buon livello e un impianto grafico tridimensionale in luogo di quello basato sulla grafica *bitmap* utilizzata dal 16 bit Commodore. La storia alla base di **Dune** vede tre casate scontrarsi per il controllo del pianeta desertico Arrakis, unica fonte della "spezia" che ha il potere di incrementare le capacità degli esseri che popolano l'universo creato dallo scrittore Frank Herbert e portato sul grande schermo da David Lynch. Nel gioco tutto questo si risolve in una serie di missioni da affrontare con la propria casata preferita allo scopo di eliminare le due rimanenti; la presenza di tre fazioni ha l'indubbio merito di incrementare lievemente la longevità del gioco, ma all'atto pratico le differenze tra gli eserciti in dotazione a ciascuna delle casate e le missioni da intraprendere sono davvero minime e non forniscono incentivi sufficienti a ripetere la campagna guerresca a chiunque non sia un vero appassionato di titoli strategici in tempo reale. Non stanno comunque nella longevità i problemi di **Dune**, ma nel controllo scomodo e nella grafica confusa e pasticciata. Le difficoltà nella gestione delle opzioni derivano in ugual misura dalla già citata scarsa propensione del *controller* di PlayStation ad adattarsi a questo genere di giochi e dalla macchinosità dell'interfaccia disegnata da Westwood, chiaramente indirizzata ai possessori di un mouse e fastidiosamente carente in praticità e rapidità d'uso. La conversione di un qualsiasi RTS dal PC al 32 bit Sony dovrebbe essere accompagnata da un meticoloso processo di adattamento dell'interfaccia utente, che in **Dune** è stato saltato a piè pari in favore di una riduzione nei tempi di programmazione. Lo stesso discorso vale purtroppo per la

grafica, talmente avara di chiarezza da risultare meno pulita di quella bidimensionale impiegata nell'originale su Amiga. Il problema in questo caso sta nella risoluzione eccessivamente bassa a cui Westwood ha fatto inspiegabilmente ricorso a dispetto delle capacità dell'*hardware* di PlayStation, sicuramente in grado di gestire la grafica di **Dune** ad un livello di definizione più elevato; le conseguenze della scelta operata dai programmatori sono a dir poco nefaste, dato che le costruzioni e le unità militari peccano in dettaglio e rendono addirittura difficile l'identificazione delle proprie truppe nel bel mezzo delle battaglie più concitate. È invece accettabile (ma nulla di più) il comparto sonoro, con frasi campionate che pur non avendo più il fascino di una volta risultano sempre sufficientemente comprensibili e temi musicali discreti, ma poco adatti allo spirito e all'ambientazione del gioco.

HARKONNEN ON THEIR WAY!

Scendere a patti con i controlli ostici di un gioco che dovrebbe fare della praticità la sua bandiera non è certo il modo migliore per divertirsi, così come riesce difficile farsi coinvolgere da una serie di battaglie in cui bisogna preoccuparsi di riconoscere i propri uomini prima ancora di poter attuare una strategia ben definita. **Dune** per PlayStation paga quindi lo scotto dovuto all'implementazione totalmente insoddisfacente di un prodotto che già sul PC non aveva entusiasmato praticamente nessuno per via di una meccanica ormai vecchia e inflazionata, in cui ci si riduce a mietere quintali di "spezia" per poi ammassare truppe su truppe in attesa della solita battaglia campale. L'ambientazione costantemente desertica imposta dagli eventi narrati nei libri di Herbert, inoltre, non aiuta in alcun modo ad evitare l'insorgere della noia di fronte ad un titolo che rimanendo sugli *hard disk* dell'utenza Windows avrebbe quantomeno risparmiato una brutta figura ad un gruppo di programmatori ritenuti a modo loro geniali. Gli RTS, se non fosse ancora chiaro, non sono esattamente il genere più adatto alle console, soprattutto in assenza di una cospicua dose di convinzione e buona volontà da parte degli sviluppatori...

Erik Pede

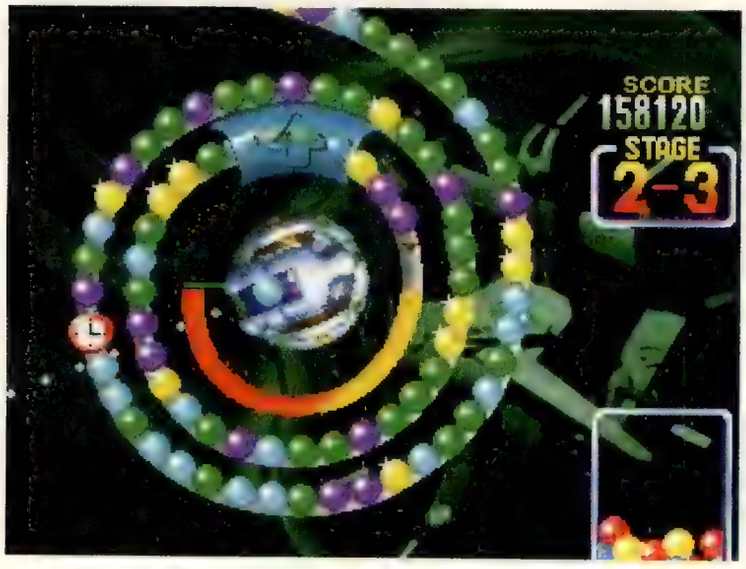
ECCO COME APPARE UN CENTRO PREVALENTEMENTE MILITARE: CONFUSO COME IL RESTO DEL GIOCO...

VOTO **50%**

NIGHTMARE GAMES
Sede legale: Via del Can Bianco, 19 Pistoia Tel 0573/28203 Fax0573/509833
NIGHTMARE GAMES
Via Pistoia 34, QUARRATA Tel 0573/774210 Fax0573/779927
Via Bicocchi ang. Via Gorizia FOLLONICA Tel 0566/264135
NEW NIGHTMARE GAMES
PROSSIMA APERTURA: Viale Adua PISTOIA
NINTENDO Dreamcast PlayStation SEGA SATURN
SERVIZIO RIVENDITORI /CONTRATTI FRANCHISING
AGENTE IN TOSCANA TEL 0347-5260349
VENDITA ANCHE DI ACCESSORI E ARMI SOFT AIR
GADGET MODELLISMO GUNDAM/MACROS ECC.
NIGHTMARE GAMES

BALLISTIC

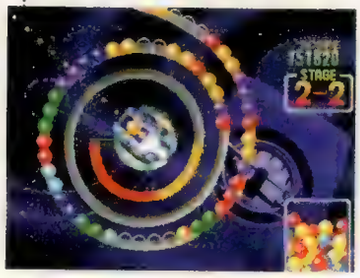
Mitchell Corporation tenta la strada del *puzzle game* recuperando **Time Loop** dalle sale giochi orientali e trascinandolo su PlayStation. Segue un'analisi intenzionata a stabilire se gli effetti siano superiori o inferiori a quelli della morfina...



Versione:	Americana
Casa:	Infogrames
Sviluppatore:	Mitchell Corporation
N°Giocatori:	1-2
Genere:	Puzzle

Si ringrazia **Total Japan (Roma)** per il gioco.

LE SFERE VUOTE SONO ELIMINABILI SOLO PROVOCANDO L'ESPLOSIONE DELLE PALLE LIMITROFE...



SPARARE LA BOMBA CONTRO UNA PALLA PROVOCA L'ESPLOSIONE DI TUTTE LE PALLE DELLO STESSO COLORE...

FORTUNA VUOLE CHE L'AUTORITÀ

Civile non abbia ancora compreso le capacità assuefacenti dei *puzzle game*. Il rischio di ritrovarsi in un sistema sociale proibizionista, nel quale i giocatori di **Tetris** siano organizzati in sette clandestine e i CD di **Puzzle Bobble** scambiati di nascosto dietro la stazione centrale, incombe avvoltoico. Videopoker, **Resident Evil** e *Fahrenheit 451* insegnano...

LE MILLE BOLLE BLU...

Istruzioni per l'uso di **Ballistic**. La schermata principale di gioco, come da foto, presenta fondamentalmente elementi numero tre: una spirale (o similia), una macchina sparapalle, ed una fila di palle colorate in movimento lungo la spirale. Lo scopo del gioco, com'è facile immaginare, è quello di evitare che tale treno di palle raggiunga il termine della spirale, colpendo la linea posta all'estremità e facendo così a pezzi la nostra beneamata sparapalle. Per fare questo il giocatore disporrà di strabilianti possibilità nel numero di due: ruotare la sparapalle e sparare la palla in canna. Sparando una palla nella fila sarà infatti possibile creare un gruppo di almeno tre palle dello stesso colore (**Puzzle Bobble** *style*) e provocarne così la goduriosa esplosione. I due tronconi di palle andranno quindi a muoversi e a ricollegarsi, creando così eventuali catene di esplosioni, il folle gaudio del giocatore e la corsa verso il nove dell'onesto segnapunti. Questo, in barbara sintesi, il *concept* di gioco. Ma altri piccoli elementi, oltre questi, concorrono all'arricchimento delle meccaniche di **Ballistic**, tentando la leggera diversificazione dell'azione di gioco. Piccole trombe d'aria vagano per lo schermo respingendo le palle lanciate, apposite bombe cancellano tutte le palle dello stesso colore, piccoli orologi bloccano, se colpiti, lo scorrere del tempo, e via (non molto) dicendo. Il tutto, da non dimenticare, diluito nell'ambito di tre modalità di gioco: *Panic*, *Stage* e *Versus mode*, illustrate di seguito a puro titolo di cronaca. La prima, com'è presumibile, consiste nel semplice *survival* "finchè cefalea non vi separi" *mode*; la seconda è strutturata in 25 *stage* nei quali spazzare via una linea predefinita di palle; la terza si basa invece sulla consueta sfida all'ultima palla con l'obiettivo di demolirsele a vicenda. Le sparapalle, ovviamente... Che dire? Una meraviglia. Anzi, di più. Un'esperienza...

NEL *PANIC MODE* L'AVANZARE DEI LIVELLI VIENE ACCOMPAGNATO DALL'INTRODUZIONE DI PALLE DI NUOVO COLORE...

CENTRATE LO SCRIGNO PER OTTENERE UNA BOMBA, DA FAR ESPLODERE CON UN ALTRO COLPO BEN ASSESTATO...

I RAGAZZI DELLA VIA PAL

Non ci vorrebbe molto a scrivere: "Additivo: paracadutatevi in negozio!"... ma non è quello che intendo fare. La domanda se **Ballistic** sia o meno un *puzzle game* di buon livello trova in ogni caso una risposta chiara ed immediata: il titolo Mitchell Corporation funziona, coinvolge e riesce a tenere in stato di adesione al pad. E' un dato di fatto. Tutto questo, però, solo nel breve o brevissimo termine: diversi elementi, infatti, diminuiscono l'appetibilità complessiva del gioco. La creazione di *combo*, prima di tutto, appare essere un processo a tratti casuale (chi non ricorda i livelli più semplici di **Columns**?) e comunque non abbastanza intuitivo. La necessità di con-

trollare spesso una vasta porzione di schermo per capire se sia possibile arrivare ad almeno una *chain* 3 richiede quantità di tempo che il gioco, nella stragrande maggioranza dei casi, non mette a disposizione. La ricerca intuitiva (e veloce) di piccoli gruppi di palle ben disposte si dimostra così la strada migliore per venire a capo del gioco, alla luce del fatto che il rapporto tra "vantaggio da *combo*" e tempo necessario ad ottenere la stessa non risulta bilanciato alla perfezione. Il discorso è simile per il livello di difficoltà: non troppo graduale ed in grado di scoraggiare il giocatore alle prime armi che, dopo alcune sessioni di gioco poco impegnative, potrebbe ritrovarsi di fronte ad uno degli sbarramenti voluti dai *designer*, sia nel *panic* che nello *stage mode*. La stessa meccanica di gioco, nonostante i piccoli elementi diversificativi prima citati, non regge efficacemente l'impatto a lungo termine, soprattutto a causa della ripetitività dell'azione e delle limitate modalità a disposizione. **Ballistic** risolve così in un *puzzle game* a cavallo fra due filoni: quello istintivo e quello razionale, quello basico e quello tecnico, il filone di **Tetris** e quello di **Kurushi** (o **XI**), per intendersi. Il *concept* del gioco infatti, seppur elementare, non garantisce livelli di intuitività tali da farlo rientrare nel primo gruppo di *puzzle*. La sua semplicità, d'altra parte, non offre neanche regole e meccanismi sufficientemente articolati da inserirlo nel secondo filone, ovvero nel gruppo dei titoli più marcatamente "per pensatori". La necessaria e apparentemente cavillosa analisi del gioco non esclude comunque quanto detto in precedenza: **Ballistic** rimane un titolo di discreto livello, decisamente fruibile a breve termine ma, a causa di un bilanciamento non eccezionale, non identicamente appetibile a lungo termine. Un *puzzle game* diversi gradini al di sotto dei grandi capisaldi del genere, il cui affitto preventivo è consigliato, indifferentemente, a inesperti totali o a cultori storici del genere. I primi potrebbero appassionarsi alla semplicità delle meccaniche di gioco, i secondi potrebbero trovare una buona sfida negli alti livelli di difficoltà delle sezioni avanzate.

Ivan Fulco

VOTO **74%**

NEL *2P-MODE* LE *COMBO* COMPLETATE DA UN GIOCATORE PROVOCANO L'INVIO DI NUOVE PALLE VERSO L'AVVERSARIO. L'INTERAZIONE, PUR GARANTENDO SFIDE ABBASTANZA DIVERTENTI, RISULTA PERÒ LIMITATA...

5A DIMENSIONE

SONY
SEGA
PC
NINTENDO

VIA BARBARA MELZI, 47 - 20025 LEGNANO (MI) TEL/FAX. 0331/455078
VISITA E COMPRA AL NOSTRO SITO WWW.QUINTADIMENSIONE.IT

TITOLI USATI PER TUTTE LE CONSOLE DA 19.000

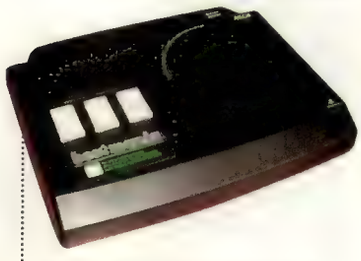
IMPORT - IMPORT - IMPORT !!!!!!!!!!!!
TUTTE LE SETTIMANE NOVITA' DAL MONDO

GIOCHI N64 - DREAMCAST - SATURN - GAME BOY - NEOGEO P.
WANDER SWAN - CD MUSICALI JAP - GUIDE- RIVISTE - ACTION FIGURES
MODELLI DI ROBOTS NUOVO E VECCHI ANCHE DA COLLEZIONE

BEATMANIA

Tastiera musicale, piatto per scratchare, volume a palla... Cosa sta succedendo alla nostra povera PlayStation? Niente paura, si tratta solo di una partitella a **Beatmania**, il primo *rhythm game* per soli discotecomani.

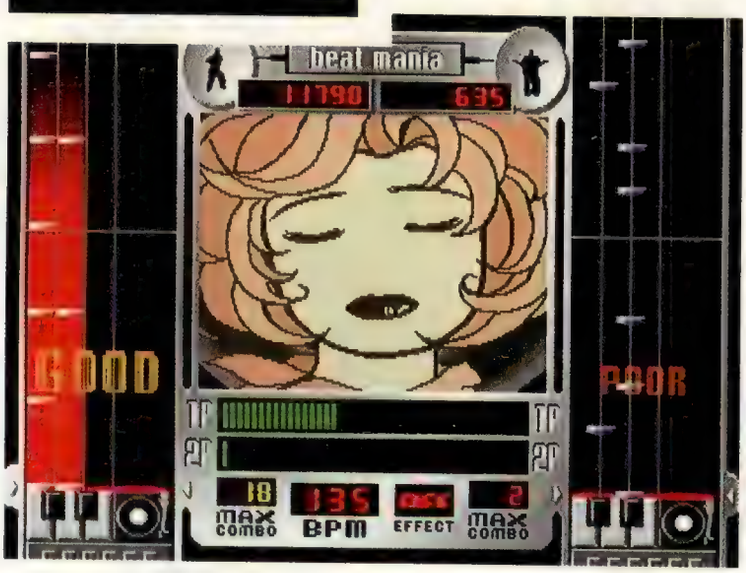
Versione:	Europea
Casa:	Konami
Sviluppatore:	Interno
N°Giocatori:	1-2
Genere:	Rhythm game



PURTROPPO IL PIATTO MONTATO SUL *CONTROLLER* DI **BEATMANIA** FUNZIONA ALLA FINE COME UN NORMALE TASTO: QUANDO IL GIOCO VE LO SEGNALERÀ, DOVRETE SEMPLICEMENTE MUOVERLO UN PO'AVANTI E INDIETRO. TUTTO QUI.

I GENERI MUSICALI DISPONIBILI SPAZIANO DALLA TECHNO PIÙ SCATENATA, ALL'UNDERGROUND DI TENDENZA, FINO AL PIÙ TRANQUILLO ACID JAZZ.

AL GIORNO D'OGGI SEMBRANO BEN lontani i tempi nei quali titoli come **Parappa The Rapper** (ovvero quello che viene considerato come il "mitico" capostipite di un genere ormai pienamente affermatosi) venivano accolti tra i sorrisini, sia di scherno che di diffidenza, dei videogiocatori occidentali, e relegati con atteggiamento quasi di sufficienza nella categoria dei prodotti "per bambini". Incredibile a dirsi, negli ultimi anni in Giappone i *rhythm game* sono diventati un vero e proprio fenomeno di costume, tanto da arrivare ad insidiare l'apparentemente indiscutibile trono del karaoke nella classifica dei passatempi preferiti nelle serate dei nostri colleghi orientali. Nonostante alcuni segni di interesse siano stati mostrati anche da parte del pubblico europeo ed americano, va comunque detto che qui titoli di questo genere non sono mai riusciti a sfondare definitivamente, probabilmente anche a causa di quel differente "senso del divertimento" che rende tuttora incomprensibili a noi occidentali i famigerati simulatori di appuntamento o gli improbabili giochi di guida di treni, tanto cari alla tradizione videoludica giapponese. La sfida raccolta da Konami decidendo di convertire anche per le piattaforme PAL il proprio *rhythm game* non è dunque da poco: basterà un pittoresco *controller* dotato addirittura di tastiera e piatto per lo *scratch* a contagiare pure noi europei con la febbre da **Beatmania**?



NOW JUST THROW YOUR HANDS IN THE AIR...

Per i due o tre che non lo sapessero, i *rhythm game* sono dei giochi in cui viene richiesto all'utente di partecipare attivamente all'esecuzione di un brano musicale (seguendone appunto il ritmo), ora interagendovi, ora completandolo, ora semplicemente ripetendo delle determinate sequenze di suoni o di voci proposte dalla traccia. In **Beatmania**, in particolare, lo scopo principale è quello di completare l'esecuzione di alcuni pezzi *dance*, andando ad inserire all'interno degli stessi, col giusto tempismo, una serie di campionature, vocalizzi, giri di basso, e così via. Le possibilità di scelta consentite dal menu di selezione principale si presentano piuttosto varie ed eterogenee, considerando il genere del titolo: oltre alla classica voce *Options* (nella quale, in questo caso, oltre ai soliti settaggi delle impostazioni audio/video, vi sarà consentito regolare anche il tipo di effetti ambientali utilizzati durante l'esecuzione dei brani), sono presenti ben tre tipi di gioco: oltre alla modalità principale (dove, alla fine di ogni *performance*, vi saranno assegnati un punteggio ed una valutazione finale i quali, nel caso siano stati sufficientemente positivi, vi consentiranno di proseguire nella partita ottenendo l'accesso a nuovi brani), abbiamo il *Training* con cui fare pratica con il sistema di controllo (in tal caso vi sarà anche consentito di rallentare la velocità di esecuzione delle tracce per permettervi di imparare a memoria, con più calma e senza l'assillo del punteggio finale, le sequenze più impegnative) e la modalità *Free* con cui utilizzare le tracce già "scoperte" per dare vita ad appassionanti sfide all'ultimo *beat* contro un altro avversario umano (o in coppia con un altro umano contro il computer), rendendo il tutto ancor più difficile e caotico grazie ad alcune opzioni (*Hidden*, *Random* e *Mirror*: in pratica, servendovi di tali impostazioni, le sequenze musicali verranno rispettivamente nascoste dalla visualizzazione sullo schermo, selezionate a caso ed eseguite al contrario) in grado di impegnare seriamente anche il più esperto dei DJ da discoteca. Il menu di selezione principale è completato dalla voce *Records*, nella quale, ovviamente, verranno di volta in volta salvati i punteggi delle vostre migliori *performance* musicali.

...AND WAV'EM, LIKE YOU JUST DON'T CARE...

Il meccanismo di gioco è molto semplice: nella parte sinistra dello schermo (nel caso siate in modalità *1 Player*) verrà visualizzato lo speciale *controller* di **Beatmania** (dotato di una tastiera a cinque note e di un piatto per lo *scratch*), sovrastato da una serie di colonne (ciascuna corrispondente ad un determinato tasto sulla periferica) lungo le quali scenderanno dei rettangolini indicativi della sequenza musicale da eseguire: nel preciso momento in cui un "rettangolino" raggiungerà un determinato tasto sul *controller*, sarà il momento di premere il tasto corrispondente sul *controller* che avete tra le mani. A seconda del tempismo con cui sarete riusciti a premere il pulsante corretto, la CPU vi assegnerà una valutazione che, nel caso sia stata positiva, farà salire una barra di stato, indicativa della qualità della vostra esecuzione. Completato con successo un brano (selezionabile tra numerosi generi musicali aventi come comune denominatore il ritmo da discoteca: Classic Garage, Electro House, Techno, Breakbeat, Japanese Bigbeat, Vibe e via dicendo) vi sarà dato accesso ad una nuova serie di tracce, sempre più complesse e impegnative da seguire. Il titolo in sé si dimostra subito molto immediato e nelle prime partite particolarmente divertente. I primi brani a disposizione appaiono relativamen-

te facili da completare e dotati di un ritmo assai trascinante anche per coloro che non fossero esattamente grandi fan delle sonorità dance (la traccia di apertura è un remix dell'ottima *Sing it back* di Moloko, un pezzo che quest'inverno ha riscosso molto successo nei club di tutto il mondo). Procedendo nel gioco, però, la situazione si complica notevolmente: se da una parte la scelta musicale si mantiene sempre molto valida (all'interno del CD di **Beatmania** anche il DJ più "di tendenza" troverebbe materiale sufficiente ad animare adeguatamente la propria serata), dall'altra parte le sequenze diventano fin troppo impegnative e, in genere, praticamente impossibili da eseguire "al volo" sin dal primo ascolto. Mentre dunque all'inizio, per ottenere un punteggio valido, risulta nella gran parte dei casi sufficiente seguire lo schermo ed affidarsi al proprio orecchio, ai livelli più avanzati si dimostra indispensabile imparare a memoria quasi tutti i passaggi, fatto che provoca evidenti effetti deleteri sulla giocabilità e sulla fruibilità finale del titolo. In definitiva, se **Beatmania** si dimostra, nel suo genere, un prodotto sicuramente valido, considerando i gusti dell'utenza occidentale, il titolo Konami non può non essere ridimensionato e giudicato come un prodotto strettamente di nicchia, potenzialmente interessante solo per i veri amanti dei *rhythm* e dei *party game*.

Igor Berzi

VOTO **80%**

IL PRIMO IN ITALIA SPECIALIZZATO ESCLUSIVAMENTE NELLA VENDITA PER CORRISPONDENZA!
PlayStation Dreamcast NINTENDO 64
ECCO IL NOSTRO SITO!
www.geocities.com/tokyo/club/7846
PERMUTIAMO I TUOI GIOCHI ANCHE PER ACQUISTI SU TELEFONIA CELLULARE.
ODISSEA 2000
COLOR GAMEBOY - NEO GEO POCKET
DREAMCAST - NINTENDO 64 - PLAYSTATION - PC
Tutte le novità, da tutto il mondo, per voi!
PERMUTA E VENDITA USATO
PERSONALIZZIAMO MAGLIETTE CON I TUOI PERSONAGGI PREFERITI, GADJET E PUPAZZERIA ORIGINALI GIAPPONESI
Tel 0348 5189936 - 0339 7408922
Orari apertura: LU ore 13/18.30, MA-VE ore 9/18.30 SA ore 9/17.30. Contattaci telefonicamente o per e-mail: odissea2000@usa.net

ARMORINES

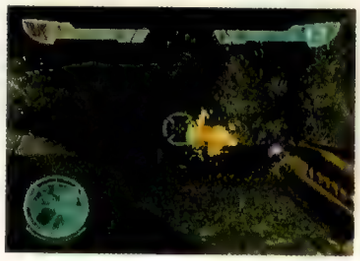
Ancora una volta gli alieni sono sbarcati sulla Terra. L'unico problema è che questa volta non si tratta dei classici esserini verdi, ma di giganteschi insetti bavosi. Aiutooo!

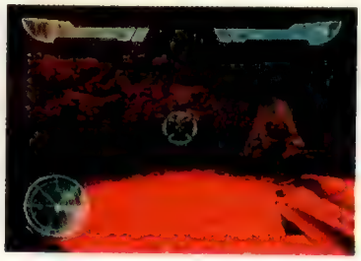
Versione:	Europea
Casa:	Acclaim
Sviluppatore:	Interno
N°Giocatori:	1-2
Genere:	Azione

IN ARMORINES È POSSIBILE AFFRONTARE LA MODALITÀ DI GIOCO PRINCIPALE ANCHE GIOCANDO IN COPPIA.

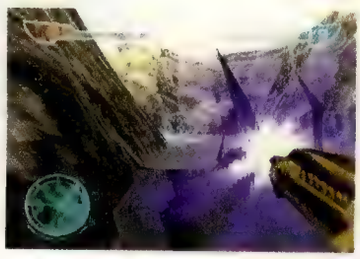
CHIUNQUE ABBIA AVUTO MODO DI vedere *Starship Troopers*, pellicola cinematografica diretta da Paul Verhoeven, non potrà che trovare numerose analogie tra il film appena citato e **Armorines**; oltre infatti a una trama, in linea di massima, identica (nel videogioco sono però gli alieni a invadere il pianeta Terra), anche le fattezze degli alieni, enormi e ferocissimi insetti giganti, sono sospettosamente simili e fanno pensare che i programmatori di Acclaim abbiano preferito attingere a piene mani da un film di successo piuttosto che sforzarsi di creare qualcosa di nuovo. Non ci sarebbe comunque nulla di male se il risultato finale fosse apprezzabile, ma purtroppo **Armorines** è caratterizzato da diverse lacune di varie entità e gravità. Dal punto di vista strutturale il titolo può essere descritto come un *action game* in prima persona in cui, guidando un eroico e solitario marine spaziale, il giocatore deve districarsi attraverso un buon numero di livelli portando a termine missioni di varia natura (recupero ostaggi e ritrovamento armi, per esempio) ed eliminando tutti gli alieni che capitano sotto tiro; per eseguire queste operazioni sono disponibili numerose armi che diventano sempre più potenti e devastanti con il progredire del gioco e che comprendono, oltre a classici fucili e pistole, anche lanciarazzi, mine e strani artefatti dalle elevate capacità distruttive. L'azione, nella più classica tradizione del genere, si sviluppa in maniera rapida e veloce anche se, a causa di un sistema di controllo non sempre impeccabile, non è particolarmente semplice districarsi tra le numerose creature aliene presenti in ogni singolo livello. Le principali lacune di **Armorines** riguardano comunque la realizzazione tecnica, impoverita soprattutto dalla presenza di fondali spogli e privi nella maggior parte dei livelli di elementi e costruzioni in grado di arricchire le ambientazioni di gioco. Ovviamente questa scelta è stata fatta per cercare di non appesantire troppo il lavoro della CPU e, di conseguenza, per evitare eventuali rallentamenti, ma il risultato finale non è affatto dei migliori. Decisamente più convincenti invece le creature aliene presenti che, partendo dalle più piccole fino ad arrivare alle più gigantesche e temibili, hanno come punto di forza delle animazioni abbastanza fluide e curate; la sensazione di trovarsi di fronte a orribili mostri è arricchita da effetti sonori abbastanza curati e sempre in tema con le varie situazioni di gioco. Tutto sommato quindi, una volta valutati anche tutti gli elementi di contorno (opzioni di gioco *in primis*), possiamo concludere dicendo che **Armorines** non è un titolo orrendo, ma rispetto ad altre produzioni manca di quei tocchi di classe e di quegli elementi in grado di garantirgli il fatidico salto di qualità e di farlo primeggiare in un genere abbastanza affollato.

Marco Ravetto





VOTO **69%**



PENSO CHE UN NORMALE INSETTICIDA NON SIA SUFFICIENTE PER QUESTO "PICCOLO" INSETTO...

"Havvi da narrare la histraordinaria historia de maligni incantesimi, mortali ingannamenti, epici duelli et accadimenti tali che mai umano occhio ebbe a vedere et mai umana mano principiò a giocare."

SOLO PER PLAYSTATION

SQUARESOFT

Non è una favola dove vissero tutti felici e contenti. E' una lotta per il potere. Di padri contro figli. Di figli contro padri. Di tutti contro tutti. E' un'avventura senza fine, tra incantesimi, inganni, esplorazioni, due scenari, tre tipi di combattimenti (Duel, Team, Strategic), decine di armi e migliaia di brutte sorprese. E' una guerra di famiglia tutta da vivere e da giocare. (Da giocare, abbiamo detto, non da imitare.)

PlayStation

OLTRE 600 VIDEOGAMES

PlayStation sono marchi registrati da Sony Computer Entertainment Inc. Le altre denominazioni ivi citate possono essere marchi dei rispettivi titolari. www.playstation.it © 1999. 2000 Square Co., Ltd. All rights reserved. SQUARESOFT and the SQUARESOFT Logo are registered trademarks of Square Co., Ltd. SAGA FRONTIER is a trademark of Square Co., Ltd.

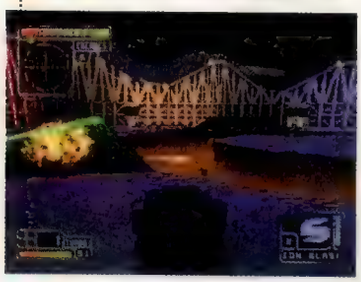
TWISTED **METAL** 4

"Got a gun... Fact I got two... that's okay man, 'cause I love God...
Glorified version of a pellet gun... feel so manly... when armed..." (*Glorified G*, VS – 1993 - Pearl Jam).

Versione:	Americana
Casa:	989 Studios
Sviluppatore:	Interno
N°Giocatori:	1-4
Genere:	Guida/azione

LE 8 ARENE EXTRA DEL *DEATHMATCH MODE* RISULTANO SPARTANE E POCO APPETIBILI. LA REALIZZAZIONE È SIMILE A QUELLA DEI LIVELLI TRAINING *FLAT-SHADED* DI METAL GEAR SOLID...

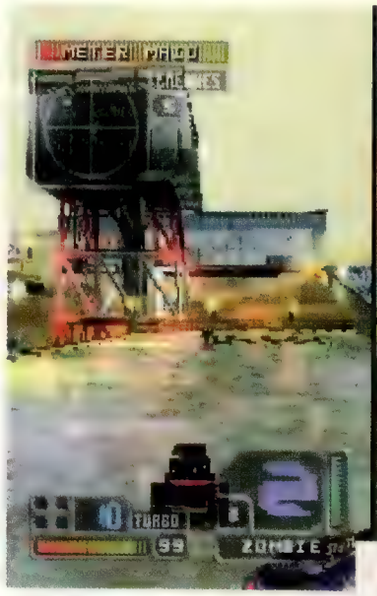
METODO DI CONTROLLO A TRATTI SCATTOSO ED ARMI NON TROPPO PRECISE CONCORRONO NEL RENDERE PIÙ DIFFICILI GLI ATTACCHI AI DANNI DEGLI AVVERSARI. IL LIVELLO DI DIFFICOLTÀ RIMANE COMUNQUE ABBASTANZA EQUILIBRATO.

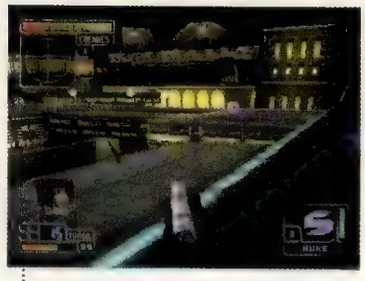


989 STUDIOS SFIDA NUOVAMENTE LE proprie capacità di programmazione e si allinea, con verosimile occhio al fatturato, al *trend* commerciale storicamente imperante: la riproposizione ad oltranza delle serie economicamente più redditizie. Probabilmente in pace con la coscienza, viste le limitate responsabilità nel lungo *franchise* **Twisted Metal** (rilevato da Singletrac solo dopo il secondo episodio), gli sviluppatori di **TM4** si riservano il diritto di (non) tentare un innesto di linfa vitale nell'inflazionato genere del *ra(g)ing-game*. Il quarto, non attesissimo, episodio di **TM** risolve così in un tentativo di miglioramento dai variabili risultati tecnici e dalle chiare intenzioni commerciali, oltre che, a conti fatti, in nulla che possa sventare un impatto all'insegna del *deja-vu* più estremo... Il medesimo *deja-vu*, si suppone, scatenabile nel lettore da una intro come questa: già scritta, pubblicata, mutuata ed adattata dalle ceneri di un altro titolo PlayStation, da un altro "4", da un altro *franchise* (cfr. **Cool Boarders 4** – **SPC**67). Sintomi di resistenza umana: ai *sequel* si risponde con i *sequel*...

DADDY'S GONNA PAY FOR YOUR CRASHED CAR...

Valutati come superflui eventuali riferimenti a trama & premesse del gioco, l'attenzione non può che cadere subito sull'inevitabile sezione descrittiva: **TM4** rappresenta, prima di tutto, l'ultimo capitolo di una serie inquadrabile nel celeberrimo genere "combattimento in aree aperte tra vetture maledettamente iper-armate". Le prime differenze rispetto all'immediato *prequel* vanno trovate, innanzitutto, in numeri e dati: 22 le auto complessivamente disponibili, 8 le arene per la modalità *tournament* o *deathmatch*, altre 8 da sbloccare per il solo *deathmatch mode*, presenza di nuove armi e *combo*, introduzione di una modalità di *edit* per la propria vettura. Una struttura di gioco fondamentalmente invariata rispetto al passato, fondata sulla semplice raccolta di armi e sulla non democratica polverizzazione degli avversari, ospita una serie di variazioni principalmente riferibili all'apparire più che all'essere.
L'impatto estetico, per cominciare, è quello che ci si potrebbe attendere da un qualsiasi *engine* 3D alla 989 "**Syphon Filter**" Studios: grezzo, squadrato, lievemente fallato, ma fondamentalmente efficace. Le arene non stupiscono l'occhio ma lasciano solo occasionalmente interdetti, le dimensioni appaiono discrete e le costruzioni poligonali, seppur non molto articolate, presenti in numero generalmente sufficiente. Sporadici rallentamenti, *texture* in ben noto Lego-*style* e consueti problemi di *clipping* e *pop-up* incidono in parte sull'appetibilità delle aree, senza pregiudicare troppo, in ogni caso, lo svolgersi dell'azione. Buoni modelli delle auto, qualche discreto effetto delle armi ed un impatto sonoro positivo (soprattutto riguardo alle musiche) tengono a galla un gioco che fa della freneticità e del sano sterminio i suoi punti di forza. Ma questo si suppone fosse chiaro sin da principio. Nel caso un qualsiasi medium volesse comunque concludere che il videogiocatore moderno trae godimento dalla distruzione e dalla violenza... ok, ne convengo. E penso anzi che al **termine** della recensione me ne vanterò...





OGNI VETTURA DISPONE DI ENERGIA PER IL TURBO E DI UN'ALTRA BARRA PER LE *COMBO*. LA PRIMA È RECUPERABILE GRAZIE ALLE APPOSITE ICONE SPARSE PER LE ARENE, LA SECONDA S'INCREMENTA COL TRASCORRERE DEL TEMPO...

UNTIL THE END OF THE WORLD...

Una definizione più affinata di **TM4**, vista la canonicità della struttura, richiede certamente un'analisi approfondita degli elementi di gioco. Innanzitutto il metodo di controllo: abbastanza pratico, adeguato al principiante ma sufficientemente versatile anche per l'esperto, discretamente intuitivo, eppure a tratti limitato. La necessaria e breve fase di apprendimento non supplisce infatti ad un'implementazione imperfetta dello sterzo, leggermente scattoso, e ad una gestione del freno a mano in parte discutibile. Il tutto si ripercuote, a conti fatti, in una leggera difficoltà a tenere sotto mira nemici ad ore 12 e nell'impossibilità di effettuare veloci rotazioni a 180°. La struttura delle arene appare anch'essa oscillante in quanto a qualità: le discrete dimensioni e la buona varietà non eliminano infatti piccoli problemi quali la carenza di zone segrete, la gestione talvolta dispersiva degli spazi (con più sottoaree non adeguatamente collegate) e la generale limitatezza degli elementi interagibili dello scenario. Un sistema di attacchi abbastanza complesso dispensa invece notevoli quantità di armi ed un buon numero di *combo* offensive o difensive, buon incentivo all'approfondimento da parte del giocatore inesperto. Il già citato *edit mode* non incide al contrario in maniera apprezzabile sul fattore diversificazione, vista la limitatezza delle scelte disponibili e la presenza di vetture standard ben realizzate e caratterizzate. La limitatezza del gioco si rivela in ogni caso nelle modalità stesse di gioco: il *Tournament mode* prevede infatti il semplice scontro con nemici e boss di fine livello (diversamente, ad esempio, della struttura in sottomissioni di **Vigilante 8**), mentre il *Deathmatch mode* (in *multiplayer*) non entusiasma per realizzazione tecnica, infierendo sull'*engine* 3d ed il *frame rate*. In definitiva **TM4** esce dal tavolo operatorio sanguinante, eccessivamente simile ai *prequel*, ma comunque in grado di proferire parola. Un gioco con una realizzazione tecnica pensata in funzione della giocabilità, relativamente divertente ma minato da un'azione eccessivamente ripetitiva in singolo e scoraggiata da limiti tecnici in *multiplayer*. Un acquisto proponibile solo a supporter storici della serie, una scelta discreta per gli amanti del genere, un'alternativa divertente, ma effettivamente più "povera" rispetto a titoli simili (**Vigilante 8 SO** in primis), più articolati e globalmente meglio realizzati.

Ivan Fulco

VOTO **68%**

LE MODALITÀ IN *MULTIPLAYER* SONO INFICIATE DA UNA REALIZZAZIONE TECNICA MEDIOCRE. LA LONGEVITÀ E L'APPETIBILITÀ FINALE DI TWISTED METAL 4 NE RISENTONO DISTINTAMENTE...

LE AUTO SONO BEN CONCEPITE E APPREZZABILMENTE DETTAGLIATE. LA REALIZZAZIONE È DI CERTO SUPERIORE RISPETTO AGLI ELEMENTI DELLE ARENE.

BLACK BOX
WWW.BLACK-BOX.IT
vuvuvubblackboxpuntoit
BLACK BOX
HARDWARE - SOFTWARE -VHS - DVD - CD

C'E' CHI REGALA E CHI LAVORA....
...NOI LAVORIAMO !!!
X RIVENDITORI: Vasto assortimento accessori di tutte le marche
SOFTWARE PER: Playstation PAL
Dreamcast PAL-USA-JAP
PC e GAME BOY
LAVORA ANCHE TU CON NOI !
BLACK BOX
NEGOZIO: via Galvani 25 - Castelfiorentino (FI)
CASH & CARRY RIVENDITORI: via Volta 16 - Castelfiorentino (FI)
tel. e fax 0571 632571 (2 linee r.a.)

HYDRO **THUNDER**

Dopo auto, moto, astronavi, motoslitte e mezzi di ogni genere sono ora i motoscafi a diventare protagonisti di un nuovo titolo di corse sportive. Siamo sicuri che fosse proprio necessario?

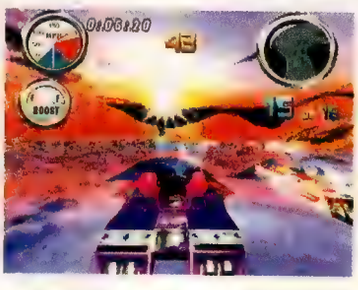
Versione:	Europea
Casa:	Midway
Sviluppatore:	Interno
N°Giocatori:	1-2
Genere:	Guida

LA FLUIDITÀ DEL GIOCO IN COPPIA È STATA OTTENUTA ELIMINANDO TUTTI I CONCORRENTI CONTROLLATI DALLA CPU.

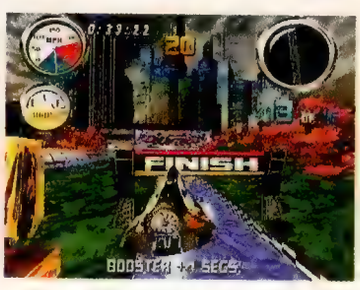
UTILIZZANDO TUTTI I TURBO DISPONIBILI È POSSIBILE VINCERE LE GARE SENZA INCONTRARE PARTICOLARI DIFFICOLTÀ.

TESTARE UN TITOLO COME HYDRO Thunder è quanto di più semplice si possa immaginare: i difetti presenti nel titolo Midway sono infatti talmente numerosi e ben suddivisi in ogni singolo aspetto da offrire decine e decine di elementi da evidenziare e di particolari da commentare. Iniziamo pure col dire che **Hydro Thunder** è una conversione abbastanza fedele dell'omonimo titolo disponibile in sala giochi ormai da diversi mesi e che rispetto al *coin-op* non sono state apportate modifiche rilevanti all'impostazione strutturale: alla guida quindi di un veloce e scattante motoscafo il compito del giocatore è quello di riuscire a primeggiare in ogni campionato, scoprendo come ricompensa nuovi tracciati (arrivando a un totale di 11 diversi percorsi) e nuovi mezzi da utilizzare (13 in tutto). Peccato solo che le differenze tra i vari motoscafi siano quasi irrilevanti, dato che le prestazioni sono generalmente abbastanza simili, che i tracciati non brillino per originalità e che, fattore certamente di maggiore rilevanza, siano presenti chiare ed evidenti lacune anche nel sistema di controllo. Se infatti in linea generale si può affermare che i mezzi siano abbastanza manovrabili, in diverse situazioni si verificano alcuni problemi (barche che cambiano direzione in volo, per esempio) che possono creare non pochi grattacapi e inconvenienti al malcapitato giocatore. Altro elemento che ci ha lasciato perplessi è la gestione del sistema di turbo: in **Hydro Thunder** infatti, al contrario di quanto dovrebbe accadere normalmente, la vittoria in una gara è legata strettamente proprio alla capacità di utilizzo dei turbo che offrono un incredibile vantaggio, aumentando in maniera evidente, seppure per un periodo di tempo decisamente ristretto, la velocità massima del motoscafo. Diventa quindi più importante conoscere l'ubicazione di questi *power-up* piuttosto che saper guidare e destreggiarsi con abilità tra i vari ostacoli presenti negli 11 percorsi disponibili. Ovviamente, vista la valutazione tutt'altro che positiva è quasi superfluo sottolineare che ai difetti appena citati si aggiungono anche evidenti lacune nella realizzazione tecnica: la discreta fluidità dello *scrolling* è stata ottenuta a scapito della definizione sia dei fondali che dei vari mezzi presenti e, per mantenere una velocità perlomeno decente anche con lo *split-screen*, nella modalità di gioco in coppia sono stati completamente eliminati i concorrenti controllati dalla CPU. In definitiva, e può sembrare paradossale, non si tratta di una trasposizione da *coin-op* particolarmente mal riuscita, dato che la maggior parte dei difetti evidenziati nella recensione (in particolar modo quelli strutturali) erano presenti anche nell'originale e sono stati fedelmente convertiti dai programmatori...

Marco Ravetto



VOTO **30%**



www.opinionleader.it

PER SCELTA NON PER CASO

NBA IN THE ZONE 2000

Delusione e sgomento per la nuova versione di **NBA In The Zone**, caratterizzata purtroppo da evidenti problemi grafici e strutturali. Forse è il caso che Konami si occupi solo di simulazioni calcistiche...

Versione:	Europea
Casa:	Konami
Sviluppatore:	Interno
N°Giocatori:	1-8
Genere:	Sportivo

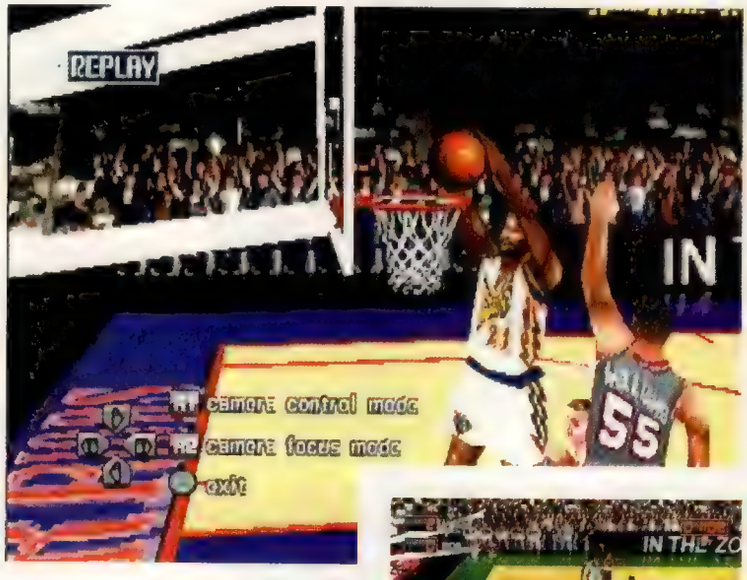
LA GARA DEL TIRO DA TRE PUNTI E QUELLA DELLE SCHIACCIATE SONO ORMAI UN CLASSICO IN QUESTO GENERE DI GIOCHI.

NON LASCIATEVI INGANNARE DALLA BELLEZZA DEL REPLAY: LA QUALITÀ DELLE ANIMAZIONI È TUTT'ALTRO CHE ESALTANTE.

NELL'AMPIA GAMMA DI SIMULAZIONI cestistiche disponibili per PlayStation la serie **NBA In The Zone** ha sempre ricoperto un ruolo importante, dato che Konami era riuscita a trovare il giusto connubio tra realizzazione tecnica e struttura di gioco, unendo azioni e giocate spettacolari dal punto di vista estetico a schemi e tattiche in grado di soddisfare gli appassionati del genere. Diciamo "era" perché l'edizione **2000**, qui recensita, è una vera e propria delusione, carente proprio negli aspetti che tanto avevano reso celebre la serie.
Ingannato da un'introduzione abbastanza spettacolare e dalla presenza di un numero discretamente elevato di modalità (comprese la gara delle schiacciate e quella del tiro da tre punti) il giocatore inizia la classica partita amichevole pieno di speranze, ma si ritrova ben presto a fare i conti con la dura realtà. Bastano infatti pochi istanti, giusto il tempo per provare una penetrazione, un passaggio e un tiro, per accorgersi che la qualità delle animazioni è abbastanza altalenante (assolutamente orribile lo scatto) e che anche lo *scrolling* subisce saltuariamente qualche inspiegabile rallentamento. Grande cura è stata riposta invece nella riproduzione di schiacciate di varia natura, che i giocatori più forti eseguono automaticamente una vola premuto il tasto di tiro nei pressi del canestro. E' proprio la schiacciata la soluzione più comoda e ovvia, la giocata di maggior utilizzo nel corso del gioco dato che i cestisti controllati dalla CPU, soprattutto ai livelli di difficoltà più bassi, si comportano come vere e proprie statuine, limitando i propri movimenti al minimo e contrastando gli avversari con poca convinzione. Non è certo il massimo del divertimento, ma la classica azione "uno contro tutti con penetrazione finale" rimane sempre e comunque una valida alternativa e una giocata che spesso porta alla realizzazione di un canestro. Solamente impostando al massimo tutte le opzioni (e attivando ovviamente tutti i falli e le regole) si riescono a creare azioni a situazioni abbastanza simili alla realtà, anche se permangono evidenti i difetti sopracitati. E' veramente difficile riuscire a capire cosa possa essere accaduto in Konami, casa solitamente attenta alla qualità delle proprie produzioni; malgrado la presenza di qualche caratteristica positiva (alcune animazioni, diverse modalità di gioco disponibili, discreto sistema di controllo) **In The Zone 2000** rappresenta un evidente passo indietro rispetto ai precedenti episodi della serie e non può neanche lontanamente competere con le più recenti produzioni cestistiche per PlayStation.

Marco Ravetto

VOTO **70%**



Modalità Street.
Sembra incollarsi alla strada. Forcella monobraccio anteriore con ammortizzatore idraulico, per una guida aggressiva, precisa e pulita.

Guidabilità.
Un autentico diavolo per capello. Cruscotto superaccessoriato, manubrio tipo sport.

Platform.
Una linea sportiva ad alta tecnologia. Telaio tubolare con carrozzeria in ABS per un'anima grintosa e uno spirito aggressivo.

X-Fight

50cc. - One Player
100cc. - One or Two Players

X-Fight, preparatevi a una scossa mentale.

Siete preparati a farvi sconvolgere i sensi da X-Fight?
Motore monocilindrico a due tempi, raffreddamento ad aria forzata o liquido nella versione 50cc.
(è disponibile anche nella versione 100cc.!).
Guardatelo e lasciatevi ipnotizzare dai suoi occhi: doppio gruppo ottico composto da un faro lenticolare e da uno a superficie complessa muniti di lampada alogena.
Freno a disco posteriore da 180 mm. di serie sulla versione 50cc. a liquido e sulla versione 100cc.

X-Fight, un nuovo mondo di potenza ti aspetta. X-FIGHT Geneticamente potente.

PEUGEOT MOTOCYCLES ITALIA S.P.A. Numero Verde 800-015800 WWW.X-FIGHT.COM INFO@PEUGEOTMOTOCYCLES.IT

PEUGEOT Motocycles

Gli scooter Peugeot sono conformi alla normativa Europea covero l'inquinamento ed utilizzano benzina verde

PEUGEOT MOTOCYCLES SISTEMA QUALITÀ CERTIFICATO ISO 9001

PER SCELTA NON PER CASO

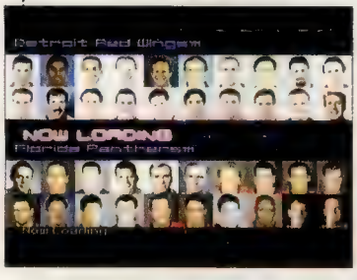
NHL BLADES OF STEEL 2000

Konami è come sempre particolarmente impegnata sul fronte delle simulazioni sportive.
Dopo **NBA In The Zone 2000** ecco arrivare da KCET **NHL Blades of Steel 2000**. Il risultato, purtroppo, non è quello sperato...

Versione:	Europea
Casa:	Konami
Sviluppatore:	KCET
N°Giocatori:	1-8
Genere:	Sportivo

COME SEMPRE L'INQUADRATURA PIÙ COMODA È ANCHE UNA DELLE MENO SPETTACOLARI DAL PUNTO DI VISTA VISIVO.

NELL'ORIGINALE FASE DI CARICAMENTO CHE PRECEDE UNA PARTITA VENGONO MOSTRATI I *ROSTER* DELLE DUE SQUADRE.



MALGRADO I NUMEROSI TENTATIVI fatti nel corso degli ultimi anni, Konami non è mai riuscita a intaccare l'egemonia di Electronic Arts nel campo delle simulazioni hockeystiche: l'uscita di ogni versione di **Blades of Steeel** infatti ha spesso coinciso con il lancio della nuova edizione di **NHL Hockey** che, immancabilmente, ha offuscato con la propria incredibile giocabilità il titolo della casa nipponica. La situazione, a quanto pare, non è destinata a cambiare nemmeno nel nuovo millennio, dato che **BoS2000**, malgrado la presenza di alcune interessanti caratteristiche, non riesce a competere con la concorrenza più agguerrita. Ma vediamo il titolo nel dettaglio... I programmatori di KCET hanno infarcito il gioco di numerose opzioni e modalità, offrendo la possibilità di prendere parte sia a semplici incontri amichevoli che a intere stagioni (con la possibilità di gestire anche il mercato della squadra) piuttosto che di partecipare direttamente ai play-off. Una volta impostate tutte le opzioni, deciso quali regole attivare e impostato il livello di difficoltà, è il momento di scendere sul ghiaccio. Una breve introduzione, in cui possiamo ammirare una panoramica dell'impianto in cui si svolge l'incontro, precede l'inizio della partita e, dopo aver ammirato i giocatori che si dispongono sul ghiaccio, si può finalmente cominciare. Dopo aver passato i primi secondi a cercare l'inquadratura migliore si può finalmente cominciare a fare sul serio: l'azione si svolge in maniera abbastanza fluida, anche se alcune animazioni non sono particolarmente convincenti, così come non convince pienamente l'intelligenza artificiale dei giocatori controllati dalla CPU. Alcuni movimenti offensivi e difensivi non ci sono parsi infatti particolarmente coordinati e, proprio per questo motivo, non è semplice costruire azioni elaborate con una fitta rete di passaggi. La giocata solitaria rimane quindi un'alternativa sempre valida, soprattutto se si utilizza una squadra molto forte nel settore offensivo. A questo "piccolo" difetto bisogna poi sommare un sistema di controllo non sempre comodissimo, ma comunque dotato di alcune caratteristiche interessanti (ad esempio il tasto per tuffarsi sul ghiaccio per cercare di bloccare un tiro) e una realizzazione tecnica in cui gli aspetti positivi e quelli negativi si compensano. Tutto sommato quindi, **BoS2000** può essere considerato un gioco nella media che, come già detto, soccombe al confronto con le maggiori produzioni del genere; in un settore così agguerrito infatti ogni minimo difetto è messo in maggiore risalto e purtroppo il titolo Konami non è esente da problemi di varia natura.

Marco Ravetto

VOTO **76%**

SKC se cercate l'alta qualità non avete scelta!

CDR 74 silver blu

CDR 74 gold

CDR 80 silver blu

CD Audio

CDRW 74

- compatibilità con tutti i masterizzatori e i software
- massima sicurezza nella preservazione dei dati
- high speed duplication
- dati - audio
- error free

STUDIO LEVATI - Monza

DISTRIBUITO E GARANTITO DA:
EXHIBO s.p.a.
COMMUNICATION SYSTEMS

Tel. ++39.039.20841 - www.exhibo.it - audiovideo@exhibo.it

SKC
audio video & data media

RALLY CHAMPIONSHIP

21 macchine ufficiali tratte direttamente dal campionato mondiale rally, 700 km di tracciati, 5 differenti modalità di gioco... Forse ci troviamo veramente davanti alla *rally simulation* definitiva?

Versione:	Europea
Casa:	Electronic Arts
Sviluppatore:	Hotgen Studios
N°Giocatori:	1-2
Genere:	Guida

I DANNI RIPORTATI DURANTE LE GARE SONO DIRETTAMENTE VISIBILI SULLE CARROZZERIE DELLE VETTURE. BEH, PER LO MENO PIÙ CHE "VISIBILI" SONO "INTUIBILI"...

TITOLI COME RALLY CHAMPIONSHIP costituiscono senza dubbio esempi lampanti di come, nell'epoca dei processori a 128 bit, l'*hardware* di PlayStation cominci a mostrare impietosamente il peso degli anni. Non è necessario andare troppo indietro nel passato per ricordare i periodi nei quali i possessori della console Sony potevano senza problemi suscitare l'invidia dei propri colleghi "PCisti" mostrando loro gli spettacolari (per l'epoca) effetti grafici di cui era capace PlayStation. I tempi però sono cambiati: oggi i personal computer possono contare, oltre che su processori incredibilmente potenti, su schede grafiche studiate appositamente per l'esecuzione di giochi in 3D che, se messi a confronto con i propri corrispettivi per PlayStation, danno esito spesso a paragoni quasi imbarazzanti. **Rally Championship**, in particolare, nella sua versione per PC era un titolo nato prettamente per girare su macchine ultrapompate, un prodotto che faceva dell'impressionante aspetto grafico (quasi a livello di fotorealismo) il proprio cavallo di battaglia. L'impatto estetico del titolo colpiva a tal punto l'utente da riuscire addirittura a far passare quasi inosservati alcuni gravi difetti strutturali (uno su tutti: il frustrantissimo sistema di salvataggio) che minavano gravemente la fruibilità del gioco sul lungo termine. Appare quindi quantomeno discutibile l'idea di EA di convertire **Rally Championship** per PlayStation, sapendo già in partenza di poter ottenere solo un prodotto limitato (a causa delle inferiori prestazioni dell'*hardware* Sony) ed in ogni caso privo delle qualità tecniche che avevano contribuito a decretarne il successo sul mercato dei PC *games*.

LA VISUALE DA TERGO È SICURAMENTE LA PIÙ FUNZIONALE TRA QUELLE DISPONIBILI IN RALLY CHAMPIONSHIP. GUIDANDO DA DENTRO L'ABITACOLO, COME ACCADE IN MOLTE SIMULAZIONI AUTOMOBILISTICHE, SI È INFATTI COSTRETTI A USUFRUIRE DI UN CAMPO VISIVO TROPPO RIDOTTO.

SETTINGS

La parte che fa da contorno all'azione vera e propria si presenta particolarmente curata e riuscita: il titolo è completamente tradotto in italiano e, tutto sommato, si può dire che in questo caso l'opera di localizzazione del prodotto sia stata, una volta tanto, svolta come si deve. Dalla schermata di selezione principale potrete procedere con il settaggio delle opzioni di gioco (preferenze audio/video, *memory card managing*, regolazione del livello di difficoltà) o con la scelta del tipo di competizione cui vi vorrete dedicare. Oltre alla classica Prova a tempo (utile per sperimentare i tracciati in anteprima o prendere confidenza con il sistema di controllo sui vari tipi di terreno) sono disponibili la modalità a 2 giocatori

Il comportamento delle vetture, nella modalità Campionato, è abbastanza realistico: troppi urti contro muretti o alberi ed il motore della vostra auto cesserà di funzionare, lasciandovi a piedi nel bel mezzo della tappa.

Come appare evidente dalle foto, durante il lavoro di conversione sono andati persi gran parte di quei particolari che avevano fatto di **Rally Championship** per PC un vero capolavoro a livello di grafica.

(due avversari umani si sfidano contemporaneamente sullo schermo grazie alla visuale in *split screen*), Arcade (gare disputate con altri concorrenti in pista assieme a voi; per capirci sullo stile di **Sega Rally**) e Campionato (prove speciali in lotta contro il tempo e senza altri avversari contemporaneamente impegnati con voi sul tracciato: come nel vero campionato mondiale rally). Il passo successivo consiste nella scelta del mezzo da utilizzare durante le competizioni: all'interno del gioco sono presenti addirittura 21 macchine ufficiali, con tanto di sponsor e colorazioni originali, ed ognuna, durante la presentazione, viene accompagnata, oltre che da una serie di dettagliati dati tecnici, da un'interessante descrizione parlata (in un ottimo italiano) con tanto di cenni storici sull'evoluzione del modello in questione. Anche la parte riguardante la regolazione dei vari *settings* della vettura in vista della gara denota notevole cura a livello di programmazione (evidente eredità del gran lavoro svolto nella realizzazione della versione originale per PC): mescola delle gomme, rigidità delle sospensioni, rapportatura del cambio... Praticamente, ogni mezzo può essere customizzato anche nei dettagli e nei parametri all'apparenza meno significanti. Quando dunque avrete deciso la competizione alla quale dedicarvi, la vettura da voi preferita e le impostazioni più adatte al vostro stile di guida, sarà giunto il momento di accendere i motori...

QUELLO CHE RIMANE...

Nella modalità Campionato fortunatamente è stato risolto il difetto principale che affliggeva la versione PC di **Rally Championship**: mentre nel gioco originale all'utente veniva data la possibilità di salvare la partita solo alla fine di un'intera serie di prove speciali (queste ultime della durata ciascuna di oltre dieci minuti) ora è possibile registrare i propri progressi su *memory card* al termine di ogni singola tappa. Purtroppo quello citato costituisce l'unico miglioramento riscontrabile nella conversione PlayStation di **RC** poiché tutti gli elementi che avevano contribuito a decretare il successo di tale titolo su PC sono andati persi. A livello di puro aspetto estetico il gioco, come prevedibile, si attesta ad anni luce di distanza dall'originale: la grafica, pur non distaccandosi troppo dalla media di altri analoghi prodotti visti recentemente sulla console Sony, fa rimpiangere fin da subito le dettagliatissime *texture* e gli incredibili effetti speciali visti su PC (giusto per rendere l'idea, basti ricordare i particolari delle ambientazioni riflesse sui vetri delle macchine, o i raggi di sole che filtravano tra i rami degli alberi nelle locazioni boschive). La caratteristica di rendere visibili i danni subiti dalla vettura in seguito ad incidenti o sbandate contro gli elementi del bordo pista è stata conservata, ma in questo caso la scarsa definizione delle *texture* che ricoprono i vari elementi poligonali rende abbastanza laborioso distinguere su schermo una macchina che, ad esempio, abbia perso il paraurti posteriore o abbia danneggiato una fiancata, da una che sia invece perfettamente integra. Se, tutto sommato, i drastici tagli a livello di impatto visivo subiti dal titolo durante l'opera di conversione, possono essere considerati una conseguenza inevitabile dei limiti dell'*hardware* Sony, d'altro canto ci è parso del tutto inaccettabile che ad un tale ridimensionamento estetico non abbia fatto riscontro l'introduzione di un motore grafico in grado di garantire una fruizione soddisfacente dell'azione di gioco. Vi basteranno pochi istanti con il joypad in mano per

notare infatti come in questa versione di **RC** il *frame rate* (che in ogni caso si mantiene sempre su livelli piuttosto bassi) denunci con notevole frequenza dei fastidiosi cali. In pratica gli unici momenti nei quali la pista scorrerà su schermo con una fluidità sufficiente a garantire un minimo di coinvolgimento nella guida, saranno quelli caratterizzati da strade rettilinee e disseminate di pochi elementi di contorno; ma vi basterà qualche curva, qualche fondale un po' più "popolato" o anche solo un mezzo avversario presente contemporaneamente a voi sullo schermo (come avviene nella modalità Arcade) per far cadere in piena crisi l'*engine* poligonale del gioco. Anche il sistema di controllo non sembra particolarmente riuscito: la vettura risponde sempre con un certo ritardo ai controlli impartiti, mentre la fisica dei mezzi difficilmente riesce a trasmettere all'utente quella sensazione di realismo e di fedeltà al comportamento di una vera macchina da rally sperimentati in **Colin McRae** o nell'ultimo **Gran Turismo**. In definitiva **Rally Championship** nella sua incarnazione per PlayStation si dimostra purtroppo una mediocre conversione, realizzata con scarso impegno e probabilmente in tutta fretta al fine di realizzare, nel lasso di tempo più breve possibile, un prodotto in grado di sfruttare in pieno il successo di un titolo che, ironicamente, su PC faceva dell'impressionante realizzazione tecnica il proprio elemento distintivo.

Igor Berzi

VOTO **70%**

Colin McRae Rally e V-Rally 2 possono continuare a dormire sonni tranquilli: RC è ben lungi dal poter insidiare la loro supremazia nel campo delle *Rally Simulation*.

Nella modalità Arcade il motore grafico del gioco rende ancora più evidenti i propri limiti: basterà un'altra macchina presente insieme a voi sullo schermo per farvi assistere a notevoli cali nel *frame rate*.

SUPERBIKE 2000

Electronic Arts sforna titoli sportivi a getto continuo: dopo football americano, calcio, hockey, baseball, golf è giunto il momento di salire in sella ad una fiammante due ruote...

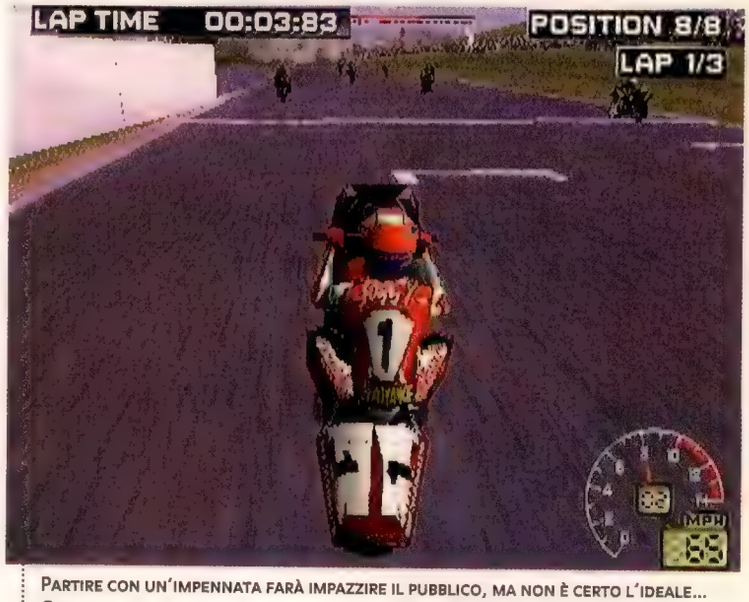
Versione:	Europea
Casa:	Electronic Arts
Sviluppatore:	Interno
N°Giocatori:	1-2
Genere:	Guida

LA VISUALE INTERNA È LA MIGLIORE, ANCHE SE LA SENSAZIONE DI VELOCITÀ NON È CERTO IL MASSIMO DELLA VITA.

FORSE SAREBBE MEGLIO PER LA PROPRIA SALUTE TENERE D'OCCHIO LA STRADA INVECE CHE I PILOTI ALLE SPALLE...

NON SONO MOLTE LE SIMULAZIONI motociclistiche disponibili per PlayStation in grado di meritarsi una valutazione positiva e **Superbike 2000**, nuova produzione di Electronic Arts non rientra purtroppo in questa ristretta cerchia. Il giudizio assolutamente negativo nasce soprattutto da evidenti problemi che affliggono la realizzazione tecnica e l'impostazione strutturale del titolo, inficiando non poco la giocabilità e, di conseguenza, la longevità. Se infatti per quanto riguarda gli elementi di contorno, ovvero tutti quei particolari che ricoprono un ruolo secondario, **Superbike 2000** può essere considerata una produzione accurata, è proprio nella sessione di gara che si materializzano tutte le lacune del titolo Electronic Arts. Innanzitutto la realizzazione tecnica è mediocre e riesce ad unire a uno *scrolling* che non brilla per velocità o fluidità (sembra sempre di andare a 50 km/h e con più di tre moto su schermo sono evidenti dei rallentamenti), alcune ambientazioni spoglie e prive di particolari. Sulla medesima falsariga anche l'accompagnamento sonoro, con il solito telecronista che introduce la gare descrivendo le peculiarità del tracciato accompagnato poi da rumori di fondo (in prevalenza il rombo del motore) non particolarmente riusciti. Il fondo viene però raggiunto nelle fasi di guida vera e propria in cui, anche a causa di evidenti problemi di collisione tra i poligoni, il giocatore si trova costretto a vere e proprie evoluzioni nel tentativo di rimanere in pista e contemporaneamente mantenere una certa distanza dai piloti controllati dalla CPU; problema risolto brillantemente da parte dei programmatori nella modalità di gioco in coppia (mediante il classico *split-screen*) in cui sono presenti solamente i due giocatori umani, senza alcun avversario computerizzato. In considerazione di quanto appena scritto appare evidente come gli sforzi fatti dal team di sviluppatori nel tentativo di inserire tutti gli elementi tipici di questo genere di corse passino in secondo piano; è infatti vero che **Superbike 2000** è una trasposizione abbastanza fedele dell'omonimo campionato, con tanto di piloti e tracciati ufficiali, e che sono presenti un buon numero di opzioni (tra cui spicca la possibilità di studiare la messa a punto della propria moto) e di modalità di gioco, ma quando è proprio la struttura a mancare, tutte le opzioni di questo mondo non bastano ad elevare e a portare a livelli accettabili la giocabilità e la longevità di un titolo.

Marco Ravetto



PARTIRE CON UN'IMPENNATA FARÀ IMPAZZIRE IL PUBBLICO, MA NON È CERTO L'IDEALE... GUARDATE A CHE DISTANZA SI TROVA IL GRUPPO DOPO TRE SECONDI DI GARA!

VOTO **40%**

covery®

Linea accessori per Playstation™ Compatible

Action Figures - DVD Hardware e Software

Listino per Rivenditori

Tutti i nomi, i logo e marchi sono dei rispettivi proprietari. / All names, logos etc. Are trademarks of their respective companies

Visitate il nostro sito internet: http://www.virtualdvd.net

Prodotto e distribuito da VIRTUAL

Strada del Bargello, 100 - 47891 DOGANA (RSM)
Tel. 0549.909775 - Fax 0549.909723
E-mail: info@virtualdvd.net

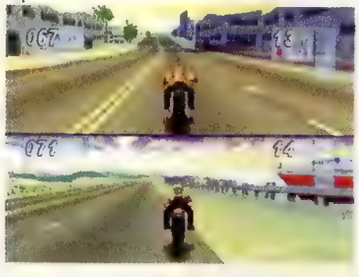
ROAD RASH: JAILBREAK

"...Ma la terra gli fu portata via, compresa quella rimasta addosso, fu scaraventato in un palazzo o in un fosso, non ricordo bene, poi una storia di catene, bastonate e chirurgia sperimentale..." (*Come è profondo il mare* – 1977 – L. Dalla)

Versione:	Americana
Casa:	Electronic Arts
Sviluppatore:	Interno
N°Giocatori:	1-4
Genere:	Guida

I TRE TASTI DORSALI (COMBINABILI ANCHE CON LA CROCE DIREZIONALE) PERMETTONO UN DISCRETO NUMERO DI ATTACCHI. PURTROPPO LA CONVENIENZA A RICORRERE SEMPRE ALLO STESSO ATTACCO BASE ANNULLA OGNI VELLEITÀ DIVERSIFICATIVA.

ANCHE LE MODALITÀ *MULTIPLAYER*, SEPPUR IN DISCRETO NUMERO, SONO MINATE DALLA RIPETITIVITÀ E DALL'INCONSISTENZA DEL *GAMEPLAY*.



IMPOSSIBILE TROVARE METRI DI PARAgone adeguati alla coriacità di un qualsiasi *franchise* EA. Impossibile come abbattere un avanzo di galera ad elevato tonnellaggio dalla pelle nera di un sellino d'Harley Davidson. Per questo motivo, dai 16-bit di MegaDrive ai 32 di PlayStation, la storia pare ripetersi con fatalistica inevitabilità. Insomma: motociclista che non muore torna in pista... La sanguigna azione di **Road Rash** ansima anziana e ripiomba su schermo ammirabilmente fedele a sé stessa, riproponendo al videogiocatore la medesima formula degli anni passati: vestire i panni del motociclista di turno e primeggiare in gare su strada prive di qualsiasi regola. A disposizione, anche in quest'occasione, turbo, catene, bastoni, sprangh ed altri *gadget* da onesto teppista, merce indispensabile per indurre al saggio abbandono anche i più rognosi tra gli avversari. Una modalità di gioco *Jailbreak*, nella quale conquistare il podio per avanzare di *stage*, si accompagna, in questa edizione, ad un *Five-O mode* nel quale coprire il ruolo del poliziotto, e ad un canonico *Time Trial*. Altri 5 *modes* per il gioco in *multiplayer* permettono, oltre alla reiterata prova a tempo, la semplice gara a due, una sfida a tempo tra poliziotto e ricercato, una modalità *Sidecar* cooperativa con un pilota ed un picchiatore

umani affiancati, oppure una sfida tra sidecar, con la possibilità di formare due multitappiche squadre da due giocatori. Un buon numero di piste, qualche moto selezionabile ed un sistema di armi da guadagnare e potenziare chiudono il conto di un'obbligata e canonica sezione descrittiva. Per il resto poco altro. Spazio bianco e grassetto...

HOW MANY MORE TIMES...

Tecnicamente parlando **RRJ** affonda indegnamente nel paragone con i titoli di ultima generazione (tacendo diplomaticamente della penultima o terzultima). Un *engine* 3D dalle poche pretese disegna scenari abbastanza vari per ambientazioni ma assolutamente carenti in quanto a definizione e fluidità; *texture* di scarso valore abbruttiscono modelli poligonali generalmente poveri o spartanamente animati; usuali effetti di *lens flare* abbagliano un *frame rate* votato al facile tracollo e difetti grafici assortiti. Sul versante audio qualche FX di poco rilievo ed una colonna sonora a carattere "RumoRock" lasciano più che altro interdetti circa l'appropriato utilizzo delle casse del proprio televisore. E' solo sul fattore giocabilità che **RRJ** tenta di aggrapparsi, fallendo però la presa e ritrovandosi appeso con indice e medio sul baratro. La sensazione di velocità appare inequivocabilmente nulla, le capacità di guida (seppure chiaro l'intento e ben noti i *prequel*) incidono in maniera del tutto limitata, l'IA degli avversari si rivela non più che trascurabile e i processi di massacramento a danno di terzi divertenti per poche ore se non pochi minuti (*multiplayer* incluso). Il gioco, a conti fatti, si ripete uguale a sé stesso per ogni gara ed ogni pista; una discreta varietà di *modes*, spesso generosi in quanto a numero di prove e longevità potenziale (30 gare nel *jailbreak mode*), non riesce ad arricchire un'esperienza di gioco povera e visibilmente adagiata sul nome della serie. Un titolo brutto, ma non abbastanza da rientrare nel *trash*, scarsamente appetibile anche per fan irrecuperabili della serie. In sintesi: nessuna buona ragione per barattare un Caravaggio...

Ivan Fulco

VOTO **49%**

Per entrare in Office 2000 prendi il corso principale

È facile Office 2000, è un corso chiaro e semplice in 8 unità per scoprire tutti i segreti di **Access 2000**, **Excel 2000**, **Word 2000** e **Internet Explorer 5**
Il metodo è nuovissimo e l'apprendimento è immediato e divertente, grazie a Mirco Soft, il simpatico tutor che ti accompagna in questo viaggio multimediale. Ma il vero protagonista sei tu, che entrerai nel vivo dei programmi attraverso le sequenze digitali e con l'aiuto di tante esercitazioni pratiche interattive, alcune delle quali direttamente "sul campo".
È facile Office 2000 è perfetto per tutti, sia per i principianti sia per coloro che già utilizzano questi programmi e vogliono approfondire le loro conoscenze e le varie modalità di utilizzo. **Office 2000 non ha più segreti. È facile!**

JACKSON LIBRI®

IL 1° FASCICOLO CON CD-ROM È IN EDICOLA DA JACKSON LIBRI A SOLE 12.900 LIRE

TIGER WOODS PGA TOUR 2000

Un'altra simulazione di golf? Non solo. Un'altra simulazione di golf avente come *testimonial* Tiger Woods...

Versione:	Europea
Casa:	Electronic Arts
Sviluppatore:	Interno
N°Giocatori:	1-4
Genere:	Sportivo

ORMAI TIGER WOODS È UNO DEGLI sportivi più famosi negli Stati Uniti e in quanto tale è diventato *testimonial* di numerose aziende, nonché "protagonista" di diversi videogiochi. Dopo **Cyber Tiger**, recensito il mese scorso, è ora la volta di **Tiger Woods PGA Tour 2000**, ultima produzione di Electronic Arts avente proprio come punto di forza e principale elemento di interesse la presenza del campioncino americano. Rispetto ai precedenti episodi della serie, e più in generale al confronto con la maggior parte delle produzioni del genere, **TW2000** risente infatti di evidenti problemi al sistema di controllo, uno tra i meno precisi mai visti (la situazione migliora con l'utilizzo degli *stick* analogici) e di lacune a livello grafico di varia natura che riguardano sia la qualità delle animazioni che la definizione dei fondali. L'unico settore in cui **TW2000** riesce a raggiungere una valutazione abbastanza elevata è quello delle opzioni che, in pura tradizione EA, sono decisamente numerose e riguardano ogni aspetto del gioco. Certo, non sono presenti modalità di gioco particolarmente originali, ma è difficile che i veri appassionati di questo sport cerchino in una simulazione opzioni stravaganti con palline infuocate, circuiti assurdi e chissà cos'altro. Troppo poco comunque per un titolo che non può certamente competere con le più famose produzioni golfistiche per PlayStation che, pur essendo inferiori negli elementi di contorno che precedono il gioco vero e proprio, si dimostrano superiori in ciò che conta di più, ovvero nella struttura e nell'impostazione della partita.

Marco Ravetto

VOTO **62%**

MONSTER RANCHER 2

Nintendo ha incassato zilioni di yen grazie a Pokémon, ma anche gli utenti PlayStation possono soddisfare i propri istinti materni...

Versione:	Americana
Casa:	Tecmo
Sviluppatore:	Interno
N°Giocatori:	1-2
Genere:	Growing game

TRA I TITOLI PIÙ STRAVAGANTI DI questi ultimi mesi bisogna certamente annoverare **Monster Rancher 2** che, per i pochi che non lo conoscessero, come il suo predecessore può essere descritto come una sorta di "Tamagotchi potenziato" in cui, dopo aver allevato una dolce creatura, bisogna farla combattere con altri strani e stravaganti mostri. Una delle più interessanti peculiarità del titolo Tecmo è il sistema di generazione delle creature che non utilizza strani parametri o questionari di vario genere, bensì la musica: una volta caricato il gioco infatti verrà richiesto al giocatore di inserire un CD musicale e proprio dalla lettura delle tracce del disco dorato prescelto verrà generato il piccolo mostro da controllare e da gestire. A questo punto si passa alla seconda fase del gioco, che potrebbe essere descritta come quella del "padre premuroso" in cui il compito del giocatore è quello di nutrire la creatura e di farla crescere nella maniera migliore, selezionando con cura gli alimenti tra le varie possibilità disponibili. Inoltre bisogna decidere quali azioni far compiere al pargoletto (selezionando il luogo dove mandarlo ad allenarsi per migliorare le proprie caratteristiche e ottenere nuovi attacchi) prima di affrontare altre creature in combattimento. **Monster Rancher 2** è un titolo certamente strano e particolare e in quanto tale, così come era già accaduto per il primo episodio della serie (dal quale peraltro questo *sequel* non si distacca più di tanto) può essere amato o odiato; se siete appassionati di Pokémon, dei *growing game* e vi piacciono i mostriciattoli giapponesi l'acquisto del titolo Tecmo è caldamente consigliato, altrimenti se non vi riconoscete nella descrizione appena fatta potete pure passare oltre...

Fabio Ravetto

VOTO **73%**

LA DOMANDA DEL SECOLO: I *GAME DESIGNER* GIAPPONESI SONO GENIALI O SEMPLICEMENTE FOLLI?

REGALATI (E REGALA) UN ABBONAMENTO!

I vantaggi di un abbonamento a SUPER CONSOLE PLAYSTATION sono molteplici:

- **Sconto speciale del 25%** sottoscrivendo subito l'abbonamento. Pagherete 58.000 lire anziché 77.000 lire.
- **Prezzo bloccato.** Abbonandovi a SUPER CONSOLE PLAYSTATION usufruirete del prezzo bloccato che vi permetterà di ricevere gli 11 numeri della rivista senza maggiorazioni, anche se dovesse aumentare il prezzo della pubblicazione.
- **Consegna gratuita.** Ogni mese, SUPER CONSOLE PLAYSTATION entrerà a casa vostra in modo gratuito. Infatti, sottoscrivendo adesso l'abbonamento non pagherete nessun supplemento di spedizione.
- **Sicurezza di ricevere tutti i numeri.** Se per cause dipendenti e non dipendenti da Gruppo Editoriale Futura non doveste ricevere uno o più numeri di SUPER CONSOLE PLAYSTATION, niente paura: basta chiamare il nostro Servizio Clienti - tel. 02/66526213 (dalle 9 alle 12:30 dal lunedì al venerdì). Il Servizio Clienti provvederà immediatamente a rispedire copia della rivista.
- **Attivazione immediata.** Inviando via fax al numero 02/66526300 copia del coupon e del versamento in c/c postale o del pagamento con carta di credito, il vostro abbonamento sarà attivato immediatamente. Grazie a questo canale preferenziale, riceverete in modo tempestivo la vostra copia di SUPER CONSOLE PLAYSTATION.

Ma ora c'è un nuovo, fantastico, vantaggio: **abbonandovi subito a SUPER CONSOLE PLAYSTATION avrete la possibilità di regalare ad un vostro amico un secondo abbonamento, usufruendo di un ulteriore sconto del 50% (29.000 lire anziché 58.000 lire), e di avere quindi due abbonamenti all'incredibile cifra di 87.000 lire!**

NON SIAMO IMPAZZITI. E' IL NOSTRO MODO DI AUGURARVI BUON ANNO!

☐ Sì, desidero abbonarmi per un anno (11 numeri) a SUPER CONSOLE PLAYSTATION allo speciale prezzo di lire 58.000 che pagherò:

☐ Sì, desidero abbonarmi per un anno (11 numeri) a SUPER CONSOLE PLAYSTATION allo speciale prezzo di lire 58.000 e regalare ad un amico un secondo abbonamento al fantastico prezzo di lire 29.000 per un totale di 87.000 lire che pagherò:

☐ con bollettino postale intestato a Gruppo Editoriale Futura S.p.a. - c/c 38805206 (specificando la causale del versamento)
☐ con assegno intestato a Gruppo Editorale Futura S.p.a. che allego
☐ con carta di credito ☐ American Express ☐ Visa ☐ Carta Sì

Numero completo della carta di credito _____ Data di scadenza ____ /____

Nome e cognome del titolare della carta _____ Firma _____

DATI SOTTOSCRIVENTE ABBONAMENTO

Cognome _____
Nome _____
Indirizzo _____
CAP _____ Città _____ Prov. ____
Telefono _____

DATI EVENTUALE SECONDO ABBONAMENTO

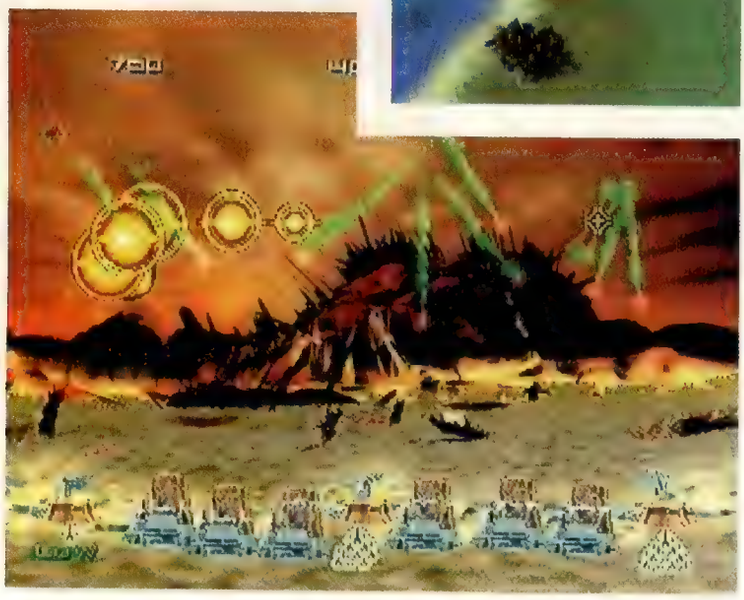
Cognome _____
Nome _____
Indirizzo _____
CAP _____ Città _____ Prov. ____
Telefono _____

L'editore garantisce la massima riservatezza dei dati da Lei forniti e la possibilità di richiederne gratuitamente la rettifica e la cancellazione a Gruppo Editoriale Futura - via XXV Aprile 39, 20091 Bresso (MI). I Suoi dati verranno utilizzati al solo scopo di inviarLe proposte commerciali (in conformità alla legge 675/96 sulla tutela dei dati personali).
Autorizza all'invio di Sue proposte, in futuro, di ulteriori informazioni sui prodotti, sulle offerte o su altre iniziative del Gruppo Futura? ☐ Sì ☐ No Firma _____

MISSILE COMMAND

La missione di **Missile Command** è alquanto impegnativa: distruggere tutti gli alieni che cercano di invadere la Terra, senza addormentarsi...

Versione:	Americana
Casa:	Hasbro
Sviluppatore:	Interno
N°Giocatori:	1-2
Genere:	Sparatutto



DOPO SPACE INVADERS E Q*BERT, recensiti negli scorsi numeri di **SPC**, un altro grande classico degli anni '80 approda sugli schermi della console di casa Sony in una nuova versione che, a parte evidenti migliorie e ritocchi a livello grafico, non si discosta molto dall'originale. L'impostazione strutturale di **Missile Command** è infatti rimasta pressoché invariata, con il giocatore che deve salvaguardare importanti costruzioni e città dall'invasione aliena, utilizzando dei raggi laser per distruggere i missili che si stanno avvicinando alla terra. Una volta terminato uno *stage*, dopo aver cioè bloccati tutti gli attacchi nemici si passa a quello successivo, in cui l'unica differenza è un leggero incremento del livello di difficoltà e così via, fino ad arrivare a un punto in cui i missili arrivano a terra a tutta velocità, costringendo il giocatore a vere e proprie evoluzioni nel tentativo di sopravvivere. La mancanza totale di varietà e una struttura di gioco ormai non più al passo con i tempi sono i principali difetti del titolo prodotto da Hasbro. Per contro è almeno discreta la realizzazione tecnica: le esplosioni sono infatti realizzate con discreta cura e alcuni fondali sono decenti, anche se in linea di massima non si può certo dire che **Missile Command** sia un capolavoro dal punto di vista audiovisivo. Come spesso accade con riedizioni abbastanza fedeli di titoli anni '80 la recensione si conclude con un concetto diventato ormai un classico: se siete appassionati di *retrogaming* e adorate tutto quanto è "anni '80" allora potreste anche valutare l'acquisto di **Missile Command** (malgrado il voto), mentre se non appartenete alla categoria appena citata... sapete cosa fare.

Marco Ravetto

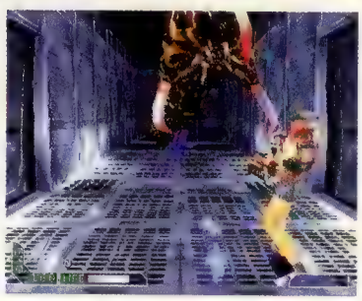
VOTO **30%**

CHAOS BREAK

Una missione su una base spaziale, mostri alieni da eliminare, enigmi da risolvere... Questa ci sembra di averla già sentita...

Versione:	Giapponese
Casa:	Taito
Sviluppatore:	Interno
N°Giocatori:	1
Genere:	Azione

CHAOS BREAK È IL CLASSICO TITOLO in cui, esaminando tutti gli elementi che costituiscono sia la struttura di gioco che la realizzazione tecnica, è difficile trovare qualche trovata originale. I programmatori di Taito infatti hanno preso spunto (per usare un eufemismo) dalle più famose produzioni del genere e da un'ampia serie di pellicole cinematografiche per creare l'ennesimo titolo in cui, controllando due eroici (e sotto un certo punto di vista folli) soldati, bisogna penetrare all'interno di una base spaziale e scoprire il segreto che si cela dietro l'invasione di strane e mostruose creature aliene. L'azione si sviluppa sulla falsariga di **Resident Evil**, con le fasi di eliminazione e di combattimento inframezzate da momenti di ricerca di oggetti e di risoluzione di enigmi, peraltro abbastanza semplici e nella maggior parte dei casi di facile comprensione. Nulla di nuovo e di originale da segnalare anche



per quanto riguarda la realizzazione tecnica, sia video che audio: la scelta delle inquadrature, i vari mostri presenti, l'accompagnamento sonoro sono tutti elementi che mancano completamente di originalità e, se tutto ciò non bastasse, non riescono a raggiungere il livello qualitativo di altre produzioni del genere, anche più datate. In considerazione di quanto scritto finora è difficile trovare qualche motivo che possa spingere un giocatore ad acquistare **Chaos Break**; i pochi pregi del titolo Taito vengono infatti spinti in secondo piano dagli innumerevoli difetti e problemi in ogni settore. Trarre ispirazione dai classici può essere una buona idea, ma copiare maldestramente non porta mai a buoni risultati.

Marco Ravetto

VOTO **62%**

1994

SUPER CONSOLE

Super Console è la prima rivista
di videogiochi "verticale" in Italia

1996

100% SUPER CONSOLE PLAYSTATION

Super Console è la prima rivista
dedicata a PlayStation® in Italia

2000

SUPER CONSOLE

Super Console.
Sempre primi, sempre super.

A giugno **Super Console** cambia logo e veste grafica.
E in più vi offre la possibilità di vincere una **PlayStation2®**...
Passate parola.

100% SUPER CONSOLE PLAYSTATION QUESTIONARIO 2K

Caro lettore,
nel tentativo di rendere, mese dopo mese, la rivista sempre più di tuo gradimento, ti sottoponiamo un breve questionario. Ti stiamo chiedendo in pratica di dedicarci qualche minuto del tuo tempo per rendere ancora più utile e interessante **Super Console 100% PlayStation**. Basta poco: compila il questionario, ritaglialo e spedisci in busta chiusa a:

Super Console 100% PlayStation
Questionario
Gruppo Editoriale Futura
via XXV Aprile 39 - 20091 Bresso (MI)

oppure invialo via fax al numero:
02/66526222

Ti ringraziamo per la collaborazione.
LA REDAZIONE

1. Quale console possiedi o intendi acquistare nei prossimi sei mesi?
- PlayStation2 ❑
- PlayStation ufficiale (PAL) ❑
- PlayStation importata (NTSC) ❑
- Sega Dreamcast ❑
- Nintendo 64 ❑
- Altro: .....

2. Da quanto tempo possiedi una PlayStation?
- Meno di un anno ❑
- 1-2 anni ❑
- 3-4 anni ❑
- Più di quattro anni ❑

3. Quanti videogiochi per PlayStation possiedi attualmente?
- Meno di 5 ❑
- 6-10 ❑
- 11-20 ❑
- Più di 20 ❑

4. Quanti videogiochi acquisti al mese?
- Meno di 2 ❑
- Più di 2 ❑

5. Dove li compri di solito? (puoi dare più di una risposta)
- Rivenditore specializzato ❑
- Grande magazzino ❑
- Sito Internet ❑
- Per corrispondenza ❑

6. Che tipo di software acquisti? (puoi dare più di una risposta)
- Giapponese ❑
- Americano ❑
- PAL ❑

7. Quante ore giochi mediamente alla settimana?
- Meno di un'ora ❑
- 1-3 ore ❑
- 4-7 ore ❑
- 8-11 ore ❑
- 12-16 ore ❑
- 17-23 ore ❑
- Più di 23 ore ❑

8. Per quanto tempo giochi, in media?
- Meno di mezz'ora ❑
- 30 minuti-1 ora ❑
- 1-2 ore ❑
- 3-4 ore ❑
- Più di quattro ore ❑

9. Dove hai sentito parlare per la prima volta di Super Console 100% PlayStation?
- L'ho vista in edicola ❑
- L'ho vista in un negozio ❑
- Me ne ha parlato un amico ❑
- In Rete ❑
- Pubblicità ❑
- Altro: .....

10. Da quanto tempo leggi Super Console 100% PlayStation?
- E' la prima volta ❑
- 2-3 mesi ❑
- 3-5 mesi ❑
- 6-8 mesi ❑
- 9-11 mesi ❑
- Più di un anno ❑

11. Cosa ti ha spinto ad acquistare Super Console 100% PlayStation? (puoi dare più di una risposta)
- Mi ha colpito la copertina ❑
- Perché è indipendente ❑
- Si occupa della mia console ❑
- Consiglio di un amico ❑
- Il prezzo ❑
- Altro: .....

12. Con che frequenza acquisti Super Console 100% PlayStation?
- E' la prima copia che compro ❑
- 3 numeri all'anno ❑
- 4 numeri all'anno ❑
- 8 numeri all'anno ❑
- Ogni mese ❑

13. Dai un voto (da 1 a 10) alle rubriche di Super Console 100% PlayStation:
- Editoriale .....
- PlayGround .....
- PlayFAQ .....
- PlayWorld .....
- Big In Japan .....
- Outer Worlds .....
- Retrogaming .....
- Game Development .....
- Game Design Diary .....
- Preview .....
- Review .....
- SuperTrix .....
- MBF Today .....
- Primo Piede .....

14. In termini di contenuto editoriale, quali rubriche vorresti vedere in maggiore quantità su Super Console 100% PlayStation?
- News ❑
- Anteprime ❑
- Speciali ❑
- Interviste ❑
- Recensioni estese (due pagine o più) ❑
- Recensioni brevi ❑
- Trucchi e soluzioni ❑
- Concorsi a premi ❑

15. Quale tipo di gadget vorresti vedere allegato a Super Console 100% PlayStation?
- Nessuno ❑
- Poster/Calendario ❑
- CD/DVD demo ❑
- CD musicale ❑
- Videocassetta ❑
- Spille ❑
- Schede staccabili ❑
- Figurine ❑
- Altro: .....

16. Quante persone leggono abitualmente la tua copia di Super Console 100% PlayStation oltre a te?
- Nessuno ❑
- 2-3 ❑
- 4-5 ❑
- Più di 6 ❑

17. Cosa fai della rivista quanto hai finito di leggerla?
- La conservi ❑
- La regali ❑
- La butti ❑

18. Quanto influisce sui tuoi acquisti la pubblicità che vedi su Super Console 100% PlayStation?
- Pochissimo ❑
- Poco ❑
- Molto ❑
- Moltissimo ❑

19. Con quali di queste espressioni concordi in relazione alla pubblicità su Super Console 100% PlayStation?
- La pubblicità è parte integrante della rivista ❑
- La pubblicità è utile ❑
- La pubblicità è interessante perché informa ❑
- La pubblicità è in perfetto stile con la rivista ❑
- La pubblicità è esagerata rispetto alle pagine di testo ❑
- La pubblicità è inutile ❑

20. Leggi altre riviste di videogiochi abitualmente?
- Sì ❑
- No ❑

Se sì, quali? .....

21. Se casualmente non dovessi trovare in edicola Super Console 100% PlayStation, quale altra rivista acquisteresti? .....

22. Possiedi un personal computer?
- Sì ❑
- No ❑

Se sì, quale? .....

23. Hai accesso a Internet?
- Sì ❑
- No ❑

24. Quanti CD musicali, DVD o videocassette hai acquistato negli ultimi dodici mesi?

	CD	DVD	Videocassette
Nessuno	❑	❑	❑
1-4	❑	❑	❑
5-8	❑	❑	❑
9-15	❑	❑	❑
più di 16	❑	❑	❑

25. Quali altre pubblicazioni leggi abitualmente?
- Musicali ❑
- Di moda ❑
- Sportive/fitness ❑
- Di motori ❑
- Fumetti italiani/USA ❑
- Manga ❑
- Altro: .....

Hai ulteriori commenti da fare su Super Console 100% PlayStation?
.....
.....
.....

I TUOI DATI

Nome e cognome
.....
Indirizzo
.....
.....
.....
Telefono
.....
Indirizzo e-mail
.....

Autorizza l'invio al suo recapito, in futuro, di ulteriori informazioni sulle offerte o su altre iniziative promozionali del Gruppo Editoriale Futura?
Sì ❑ No ❑

Firma
.....

COVIAMO UNA CERTEZZA. RENDERE LA LEUCEMIA UN MALE SEMPRE GUARIBILE.

Il 7, 8 e 9 aprile cerca nella tua città le uova di Pasqua dell'AIL.

Dai il tuo contributo per sostenere la ricerca e la cura delle leucemie.

Se vuoi sapere quali sono le piazze con le uova dell'AIL chiama il numero 064402696

Sede Nazionale Via Ravenna, 34 - 00161 Roma - www.ail.it

c/c Postale n.46716007

AIL

ASSOCIAZIONE ITALIANA CONTRO LE LEUCEMIE

ONLUS

30 TRENT'ANNI DI ATTIVITÀ

SOTTO L'ALTO PATRONATO DELLA PRESIDENZA DELLA REPUBBLICA ARMANDO TESTA SI RINGRAZIA L'EDITORE CHE PUBBLICA GRATUITAMENTE QUESTO ANNUNCIO

supertrix

a cura di Erik Pede

TOMORROW NEVER DIES

CODICI ASSORTITI

Mettete in pausa la partita per inserire i seguenti codici, la cui corretta esecuzione verrà segnalata dalla ripresa automatica del gioco.

Palazzi e costruzioni invisibili: SEL, SEL, ●, ●, SEL, SEL, ■, ■.
Informazioni di debug: SEL, SEL, ●, ●, L2, R2, L2.
Disabilitazione delle informazioni di debug: SEL, SEL, ●, ●, R2, L2, R2.
Rimozione dei display su schermo: SEL, SEL, ●, ●, ←, →, SEL.
Visualizzazione dei bordi dell'area di gioco: SEL, SEL, ●, ●, ▲, ▲, ■, ■.
Telecamera manuale: SEL, SEL, ●, ●, R2, R2.
Controlli della telecamera: rotazione (croce direzionale), avanzamento (R1), indietreggiamento (L1), spostamenti laterali (R2/L2), spostamenti verticali (▲/✕).

UM JAMMER LAMMY

OPZIONE SPECIALE

Completate tutti i livelli del gioco, inclusi quelli segreti di Lammy e Parappa, e potrete selezione l'opzione *Special* sulla schermata dei titoli, grazie alla quale potrete controllare i movimenti dei personaggi del gioco mentre questi ultimi ballano al suono di un bizzarro tema musicale. Nel caso l'opzione non venga visualizzata, completate nuovamente il livello 7 con Lammy e potrete divertirvi con questa simpatica modalità segreta.

NHL 2000

SUPER GIOCATORI

Portatevi sulla schermata adibita alla creazione dei giocatori e inserite un nome a vostra scelta tra Peter Forsberg e Joe Sakic (due grandissimi di questo sport), senza preoccuparvi della differenza tra lettere maiuscole e minuscole. Ora rispondete in modo affermativo per utilizzare i valori dell'atleta, poi sistemateli come preferite e tornate alla schermata precedente per cambiare il nome, ma non le statistiche del giocatore appena creato.

SUPER PORTIERE

Tornate alla schermata di creazione dei giocatori, inserite il nome Patrick Roy e rispondete in modo affermativo per utilizzare i valori del fortissimo portiere canadese.

FINAL FANTASY VIII

SCONTRO CON DIABLO

Un consiglio richiesto da moltissimi lettori: per evitare di soccombere nello scontro con il potentissimo Diablo lanciate immediatamente al suo indirizzo un incantesimo di tipo Blind (accecamento), poi rubate dal suo arsenale la magia chiamata Demi e utilizzatela contro di lui per costringerlo ad evocare l'incantesimo curativo Curaga sul vostro gruppo di personaggi.

CYBER TIGER

MAZZE BONUS

Mettendo a segno un *eagle* (due colpi sotto il par) in una buca qualsiasi potrete ottenere i ferri speciali, mentre dovrete eseguite tre *birdie* di fila per poter utilizzare il putter rivestito di gomma.

PERCORSI AGGIUNTIVI

Portatevi sulla schermata di selezione dei percorsi, premete il tasto ● per accedere alla sezione dedicata all'inserimento delle *password* e digitate i seguenti codici per sbloccare i percorsi aggiuntivi.

HARESO - Cyber Badlands
NAMOPI - Canyons
SECARE - Sawgrass Course
PORASO - Summerlin Course

R-TYPE DELTA

MODALITÀ FREE PLAY

Accumulate un totale di almeno sei ore di gioco e potrete affrontare gli insidiosi avversari alieni con una comoda scorta di crediti illimitati.

ARMI POTENZIATE

Mettete il gioco in pausa, assicuratevi di avere un *Pod* collegato al vostro velivolo, tenete premuto il tasto L2 e inserite le seguenti combinazioni per potenziare le armi della vostra navetta.

Potenza del Pod al 100%: ←, →, ↑, ↓, →, ←, ↑, ↓ + ▲
Potenziamento rosso: ←, →, ↑, ↓, →, ←, ↑, ↓ + ■
Potenziamento blu: ←, →, ↑, ↓, →, ←, ↑, ↓ + ✕
Potenziamento giallo: ←, →, ↑, ↓, →, ←, ↑, ↓ + ●

WCW MAYHEM

CODICI SEGRETI

Inserite i seguenti codici al posto delle *password* nella modalità *Pay Per View* per rendere la vita più facile al vostro combattente e per ottenere alcuni personaggi particolari.

CHT4DBST — scalata rapida nella graduatoria dei lottatori.
PRNTSTMN — eliminazione dell'indicatore Stamina.
NGGDYNLN — sbloccaggio dei lottatori Jobber Kidman, Jobber Alex Wright, Kid Wrath, Kid Stevie Ray.

G-POLICE 2

SBLOCCAGGIO DEI SEGRETI

Inserite la *password* UTOPIA per avere accesso alle 15 missioni bonus, alle sequenze in FMV, alla schermata di test dei temi musicali e alla galleria delle immagini.

SELEZIONE DEL LIVELLO

Utilizzate la *password* PLINTH per sbloccare le 30 missioni standard e la sequenza dei crediti.

CODICI **ACTION REPLAY**

CRASH TEAM RACING
Avventura completa
50000D02 0000
8008FF58 FFFF
UN SOLO GIRO DI GARA
CON VITTORIA GARANTITA:
Crash Cove
801F0D3C 0003
Roo's Tubes
801D4638 0003
Sewer Speedway
801DD5AC 0003
Mystery Caves
801F4E1C 0003
Ripper Roo
801BEA20 0003
Coco Park
801BF908 0003
Tiger Temple
801F3328 0003
Papu's Pyramid
801EC2A8 0003
Dingo Canyon
801C2148 0003
Papu Papu's Challenge
801D6744 0003
Blizzard Bluff
801EC374 0003
Dragon Mines
801E8BD8 0003
Tiny Arena
801F0094 0003
Komodo Joe's Challenge
801D472C 0003
N Gin's Labs
801F3BE0 0003
Cortex Castle
801F4520 0003
Hot Air Skyway
801F3CA0 0003
Oxide Station
801F3D20 0003
Pinstripe's Challenge
801DEEC4 0003
N Oxide's Challenge
801D8E48 0003

FINAL FANTASY VIII
Possibilità di salvare ovunque
80070B02 0100
Denaro illimitato
80078334 0FFF
80078336 5F5E
9999 HP (Squall)
80077CB8 270F
80077CBA 270F
Livello 100 (Squall)
80077CBC E100
80077CBE 5F5E
9999 HP (Quistis)
80077E80 270F
80077E82 270F
Livello 100 (Quistis)
80077E84 E100
80077E86 5F5E
9999 HP (Seifer)
80078048 270F
8007804A 270F
Livello 100 (Seifer)
8007804C E100
8007804E 5F5E
9999 HP (Zell)
80077D50 270F
80077D52 270F
Livello 100 (Zell)
80077D54 E100
80077D56 5F5E
9999 HP (Selphie)
80077FB0 270F
80077FB2 270F
Livello 100 (Selphie)
80077FB4 E100
80077FB6 5F5E
9999 HP (Rinoa)
80077F18 270F
80077F1A 270F
Livello 100 (Rinoa)
80077F1C E100
80077F1E 5F5E

TOMB RAIDER:
THE LAST REVELATION
Tutte le armi
800AB3D4 FFFF
800AB3D6 FFFF
800AB3D8 FFFF
800AB3DA FFFF
Indicatore dello scatto
sempre pieno
800A7D18 00FF
Arrampicata possibile su
quasi tutti i muri
800AB2C6 0001
SALTI PIU' LUNGHI:
Angkor Wat
801BB276 0064
Tomba di Seth
801C9712 0064
Camere di sepoltura
801C2E8A 0064
Valle dei Re
801B4EFA 0064
KV5
801C228E 0064
Tempio di Karnak (1)
801CECF6 0064
Lago Sacro (1)
801B33D2 0064
Tempio di Karnak (2)
801D2146 0064
Grande sala
801CECF6 0064
Lago Sacro (2)
801B33D2 0064
Tomba di Semerkhet
801D396E 0064
Guardiano di Semerkhet
801ABFA6 0064
Ferrovia
801ABFA6 0064
Alessandria
801B8BF2 0064
Rovine sulla costa
801CEFA6 0064
Pharos: Tempio di Iside
801C9D2E 0064
Palazzi di Cleopatra
801C4A9A 0064
Catacombe
801CA3C6 0064
Tempio di Poseidone
801C0462 0064
La libreria perduta
801DD876 0064
Sala di Demetrio
801B5F62 0064
Città dei morti
801CB786 0064
Trincee
801CF66A 0064
Camere di Tulun
801D0CBE 0064
Mercato sulla strada
801C2AEE 0064
Porte della Cittadella
801CF6C6 0064
Cittadella
801D8F2E 0064
Complesso della Sfinge
801C173E 0064
Al di sotto della Sfinge
801CF992 0064
Piramide di Menkaure
801BD4DA 0064
Interno della
Piramide di Menkaure
801D58AE 0064
Mastabas
801D205E 0064
La Grande Piramide
801C4D46 0064
Piramidi delle Regine
801D4B52 0064
Interno della Grande Piramide
801C8ACA 0064
Tempio di Horus
801CDDCE 0064
Tempio di Horus
(scontro finale)
801C491A 0064

WARPATH: JURASSIC PARK

MODALITÀ CHOICE E SURVIVAL
Completate la modalità *Arcade* al livello *Easy* con qualsiasi dinosauro per sbloccare le modalità aggiuntive *Choice* e *Survival* sul menu principale. Ricordate, inoltre, che avete la possibilità di impostare il tempo su 30 secondi e il numero di round da disputare su uno per sbrigare questa pratica il più rapidamente possibile.

PERSONAGGI BONUS
Terminate la modalità *Arcade* con tutti i dinosauri standard per sbloccare i sei personaggi aggiuntivi, ciascuno dei quali diventerà disponibile dopo ogni singolo completamento del gioco.

MODALITÀ EXHIBITION
Per sbloccare la modalità *Exhibition* sul menu principale completate la sezione *Arcade* con otto dei dinosauri standard e cinque di quelli supplementari.

SEQUENZA FMV BONUS
Terminate la modalità *Arcade* con tutti i 14 dinosauri per poter assistere ad una sequenza speciale in full motion video avente per protagonisti i soliti dinosauri...

COLORI SECONDARI
Se riuscirete a completare la modalità *Survival* potrete premere il tasto ▲ al momento di selezionare il vostro dinosauro per "tingerlo" di un nuovo colore.

INVULNERABILITÀ
Portate a termine la modalità *Survival* senza utilizzare alcun credito per continuare la partita e potrete usufruire della comodissima opzione per l'invulnerabilità.

INTERNATIONAL

a cura di **Matteo Bittanti**

feedback

mbittan@tin.it

rumoriconsigliati

horace handy **living in the flood**

fatboy slim **fatboy slim's greatest remixes**

day one **ordinary man**

MBF TODAY

AVAILABLE AROUND THE WORLD?

VG SU MTV

APRIL

Ragazzuoli, l'avete visto l'ultimo video eZistenZiale di SubSonica, tratto da *Microchip emozionale*? E' in onda dal quindici marzo su MTV. Ehi, ma quello non è mica...

LINK: http://mtvsonic.iol.it/

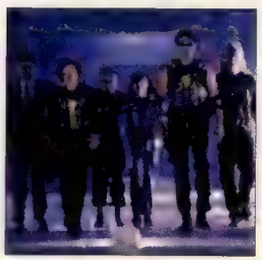
televisioni

Siamo ormai agli sgoccioli. La settima (ultima?) stagione di *The X-Files* - la serie che ha ridefinito la natura della fantascienza sul piccolo schermo - si avvia alla conclusione. E lo fa in modo eclettico ed idiosincratico, con episodi ai confini della realta'. Dopo il bizzarro *X-Cops*, girato con stesse tecniche di ripresa del *reality-show Cops*, Carter ha sorpreso un po' tutti con *First Person Shooter*, letteralmente, "sparatutto in soggettiva". Tratto da una sceneggiatura di William Gibson e Tom Maddox, *First Person Shooter* è l'ennesima variazione sul sempre più controverso tema della simulazione videoludica. Siamo dalle parti di *Tron* e di *The Matrix* (*Tronix? Mantronix?*), per intenderci.

La trama. Prodotto da una fittizia *start-up* della Silicon Valley, *FPS* è un ibrido tra il *laser tag* e la realtà virtuale. A differenza di *eXistenZ*, in cui l'azione si svolge, *de facto*, nella mente dei giocatori, *FPS* prevede un totale coinvolgimento fisico. L'esperienza e' talmente realistica che durante il gioco i *beta testers* - tra cui il mitico Retro - ci lasciano la pelle... La cosa non sembra preoccupare Ivan, il CEO dell'azienda, il cui unico interesse è lanciare al più presto il prodotto sul mercato e diventare multi-miliardario. Ma quando Masashi, il super campione mondiale di videogiochi, viene decapitato da Atreya - una popputa *pin-up* che sembra uscita dall'ultimo episodio di **Dead or Alive** - l'unica cosa da fare è rivolgersi all'FBI. Morale della favola: Mulder e Scully si ritrovano loro malgrado coinvolti in un combattimento all'ultimo pixel con l'epigono di Lara Croft. Basterà un CTRL + ALT + DEL per sconfiggere un programma assetato di sangue (non a caso lo slogan di *FPS* è "the bloodthirst in unquenchable")? Ok, vi ho raccontato abbastanza.

Pur essendo totalmente idiota, l'episodio risulta comunque godibile per gli scambi di battute tra Mulder "il fanatico" e Scully "la scettica" (*"I videogiochi? Una valvola di sfogo per maschi immaturi, asociali e dall'alto livello di testosterone"*) e per una gustosa parodia della scena dell'interrogatorio di *Basic Instinct*. Ho qualche riserva, comunque: *First Person Shooter* non fa che rafforzare l'immagine del videogiocatore nerdoso e violento. Passi su quotidiani nazional-popolari, ma da William Gibson mi aspettavo qualcosa di meno stereotipato... Vabbé, è sabato sera, vado a blastare una mezza dozzina di *zombies* e il primo che mi rompe le papere si becca una sganassata sui denti, chiaro?

• First Person Shooter
(The X-Files, Fox, 25 febbraio 2000, prossimamente su Italia Uno)



mbfmail

Riceviamo e volentieri pubblichiamo:

Egregio sig. (o dott?) Bittani
Non sono solito inviare *e-mail* a "redazioni" di giornali, ma sono stato catturato dalla pagina di **MBF Today** nelle ultime pagine della rivista **SPC** di Marzo. Forse ti deluderò (se posso darti del tu, io ho 25 anni e suppongo che tu sia più o meno in questa fascia d'età) se ti dico che la cosa della tua rubrica che mi ha più divertito è la versione LITE (parla come mangi) che hai allegato a fondo pagina. Dico ti deluderò perchè ho capito che quella era una palese battuta per rispondere a qualche accusa di usare un linguaggio volutamente complesso. Ma ad essere sincero il motivo di questo "siparietto" non lo avrei nemmeno cercato se non fossi stato divertito dal linguaggio totalmente sgrammaticato e gergale tipico del ragazzotto di quartiere. Siccome (e butto la sincerità sul tavolo) ho comprato per caso questa rivista (che pure ho trovato piacevole), in quanto non ho ancora un periodico per PlayStation a cui tenga particolarmente e mi piace svariare tra le diverse testate, non so (ma credo fosse casuale) se ti è già capitato di inserire in calce al tuo articolo una versione "facilitata" modello Bronx. Sappi solo che se ho letto i tuoi pensieri (e non dò un parere perchè questa puntata era dedicata totalmente alla lettera ricevuta, in pratica cioè ad una questione personale) è stato proprio perchè divertito da quelle parole a fondo pagina, senò probabilmente sarei passato oltre. So che probabilmente non sei interessato dalla massa da attirare con trucchetti nella tua tana, volevo solo dirti che quelle poche righe mi hanno divertito, e non sarebbe male che tu mettessi ad ogni tuo articolo una traduzione in "tempo reale", dato che sei stato rimproverato di essere un difficile. Far sorridere la gente non guasta mai. Complimenti di nuovo.
Carloz

Actually, it's Bittanti. La vuoi sapere una cosa? Sono un ragazzotto sgrammaticato di provincia. *Burp*. L'anagrafe dice ventiqualcosa. Personalmente, mi sento diecimila. Non sono difficile. *I'm easy like Sunday morning*... Un due tre, tana. Chi è fuori è fuori, chi è dentro, è dentro. Bacilli.
PS: Smetti di cercare. Hai trovato il periodico che fa per te.

orroriquotidiani

VIDEOGIOCHI SUI GIORNALI: OTTO REGOLE D'ORO

Volete diventare giornalisti? Amate i videogiochi? Volete diventare giornalisti videoludici? Eccovi un utile manabile che vi servira' per andare lontano. Otto regole da studiare ed applicare con zelo.
Siete pronti? Partiamo.

1. Per scrivere di videogiochi sui quotidiani non è necessario sapere qualcosa di videogiochi. No, davvero. E' meglio esserne totalmente all'oscuro. Come si dice in questi casi, essere ignoranti non è indispensabile, ma aiuta.

2. E' invece indispensabile abbondare in iperboli ed enfasi. Imparate a memoria questi esempi, tratti da un articolo pubblicato dal secondo quotidiano italiano per diffusione in occasione del lancio di PlayStation 2. Meglio ancora, trasformatele in macro, risparmierete tempo. Allora. L'estetica della console è sempre "impareggiabile", la potenza dei *chip* non può che essere "sbalorditiva", la console è "un oggetto di culto". E via dicendo.

3. Corollario. I giochi disponibili sono sempre I "migliori del mondo". Questo ancora prima di averli giocati. Mi raccomando...

4. E se un gioco non è ancora disponibile? *Pfuff*, dettagli irrilevanti. Sono sempre i migliori del mondo. Il quattro di marzo, il solito quotidiano a tiratura nazionale *bla bla bla* pubblica un pezzo su PlayStation 2 intitolato "Il motore delle emozioni" in cui si legge, tra le altre cose, che **Gran Turismo 2000**, "la nuova versione del miglior gioco di guida del mondo" (cvd) è "uno dei giochi che accompagnano il lancio". Tutto molto bello... Peccato che si sappia ormai da mesi che **Gran Turismo 2000** non sarebbe stato disponibile al lancio... Dettagli, appunto.

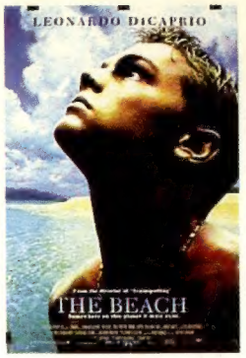
5. E' indispensabile riportare i titoli dei giochi in modo improprio. Ad esempio, **Tekken Tag Tournament** su un quotidiano a tiratura nazionale diventa necessariamente **Tekken Tag** (anche perché **Tournament**, si sa, è difficile da scrivere). Leggiamo allora che **Tekken Tag** è "l'ennesima, stupefacente versione del gioco di combattimento più amato e venduto del mondo". Cioé...

6. La console, per definizione, ti rende stupido. Ergo, PlayStation "è solo una macchinetta per videogiochi, destinata a rimbambire ancor di più, se ce ne fosse bisogno, gli adolescenti della E-Generation.". Piu' che *e-generation, degeneration*...

7. Non occorre nemmeno conoscere un minimo di storia. Nell'immaginario collettivo, i videogiochi sono e resteranno sempre nuovi. Ma *toh*, guarda, ieri non c'erano e oggi – *puff* – è saltato fuori **Super Mario**, ma pensa. Per cui, scrivete sempre che "I videogiochi sono la vera nuova frontiera dell'intrattenimento.". Fa fico, *you know*...

8. Bisogna usare l'espressione "nuovo millennio" almeno una volta nel pezzo. Non basta dire che PlayStation 2 è una console. *Nope*. "La Playstation 2 è la prima macchina elettronica del nuovo millennio". Mi raccomando.

lettiriletti



Immagino che abbiate visto tutti *The Beach*, l'ultimo film di Danny Boyle. Chiariamo subito una cosa: laddove Fincher con *Fight Club* ha mantenuto la forza dirompente dell'omonimo romanzo di Chuck Palahniuk, Boyle ha fallito su tutta la linea. Lo sceneggiatore, John Hogde, ha semplificato, snaturato e banalizzato l'opera originale, ricavando uno spot da due ore del Club Med.

Il successo del romanzo di Garland era da attribuire in primo luogo ad una prosa vibrante, intensa, fluida, chiaramente influenzata dalla lettura di autori come Kypling, Conrad, Golding. E Ballard. L'ultima spiaggia tradiva inoltre la grande passione di Garland[1] per il cinema. Il suo stile è essenzialmente centrifugo: frequenti dialoghi farciti di battute tratte da film come *Apocalypse Now* e *Platoon*, una voce narrante emotivamente distaccata, continui stacchi, *flash* e collegamenti intermediali all'universo pop culturale. Garland ha usato il *word processor* come una macchina da presa. La stessa eterogenea suddivisione dei capitoli faceva immediatamente pensare al montaggio di una sequenza di scene (o la ripartizione in livelli dei videogiochi, se vogliamo). Tutti questi espedienti conferivano al romanzo un ritmo altalenante, frammentato, fatto di improvvise accelerazioni seguite da pause altrettanto inaspettate. Garland intervallava la narrazione con numerose ed interessanti digressioni sulla filosofia dei videogiochi. Si pensi, ad esempio, al concetto di Game Over. Mentre il The End cinematografico segnala la fine del film - della visione -, il Game Over attesta la sconfitta del giocatore, la fine dell'interazione. Il Game Over non si presenta necessariamente alla fine del gioco, ma può verificarsi anche pochi secondi dopo l'inizio. E' un'interruzione fastidiosa. Il Game Over rappresenta un autentico spauracchio per chi gioca: la piccola morte del personaggio sullo schermo come prefigurazione della "Morte". Garland ne parla in questi termini:

> "Il Game Over é la cosa che preferisco dei videogiochi. O meglio. E' il brevissimo intervallo di tempo che precede il Game Over che mi affascina. [...] Quando cioé il giocatore comprende che sta per morire. Ognuno reagisce in modo diverso. Alcuni bestemmiano e si arrabbiano. Altri singhiozzano o restano senza fiato. Altri ancora gridano. Da quando ho cominciato a giocare, dodici anni fa, ne ho sentite di urla".[2]

Nel romanzo, Garland cita frequentemente **Space Invaders**. Scelta tutt'altro che causale: giocando con le parole possiamo dire che lo stesso Richard è un invasore di spazi. Spazi proibiti, beninteso: l'isola, il campo di marjiuana, il corpo di Françoise...

Tanto il film quanto il romanzo procedono al ritmo di un videogioco[3]. La descrizione della versione elettronica del romanzo suonerebbe più o meno così: "In *The Beach* sei Richard, un super fico americano che deve raggiungere l'isola segreta per salvare la bella principessa Françoise. Sconfiggi lo squalo tigre! Supera le insidie della giungla! Eludi gli spacciatori di droga armati di mitra e machete!" Non giunge inaspettata, dunque, la trasformazione di Richard in un personaggio dei videogiochi che avviene a tre quarti del film. Boyle la visualizza per mezzo della *computer graphics* e di alcune marche di riconoscimento tipiche dei videogiochi (il punteggio, i bersagli colpiti e, ovviamente, la scritta "Game Over"). Richard, applicando la strategia del "cerca & distruggi"[4], diventa Super Mario e si aliena definitivamente in un mondo fantastico, mass mediatico.

Potremmo persino leggere in termini videoludici il dialogo tra Richard e la bella francese sotto il cielo stellato che si svolge prima dell'arrivo alla spiaggia. Richard parla di universi paralleli, di infiniti mondi possibili. Di videogiochi, in altre parole... Il videogioco, infatti, è la più efficace forma di narrazione non lineare. Mentre la diegesi filmica e letteraria è codificata una volta per tutte, il videogioco si reinventa - almeno parzialmente - ad ogni fruizione. L'utente "naviga" all'interno degli spazi elettronici, sperimenta differenti itinerari, applica differenti tecniche per risolvere le prove che deve fronteggiare. In altre parole, ogni partita è una storia a sé, è uno degli universi paralleli di cui parla Richard. In questo uccido il drago, in quell'altro sono ucciso dal drago, in quest'altro ancora trovo un passaggio segreto che mi conduce direttamente al tesoro. Sfortunatamente, ancora una volta Hodge e Boyle banalizzano il tutto, riducendo il dialogo in un patetico tentativo di seduzione da parte di Richard... *Bah*.

Trovo significativo il fatto che - tanto nel romanzo quanto nel film - Richard finisca per alienarsi completamente dalla comunità, isolandosi in un mondo fatto di missioni suicide nella giungla... C'è forse un collegamento tra la passione del protagonista per Gameboy e la sua lenta discesa nella paranoia? In altre parole, è stata una fruizione particolarmente prolungata a **Super Mario** ad accentuare l'asocialità e l'instabilità di Richard oppure quest'ultimo era già introverso di per sé, ergo ha trovato Gameboy più appetibile rispetto a forme di intrattenimento collettive come la partita di calcio sulla spiaggia? E' l'annosa questione degli effetti dei videogiochi e dei media in generale, beninteso, ma vorrei conoscere la vostra opinione...

...Perché se è vero che ogni uomo è un'isola, il mio sogno è vivere in un arcipelago.

- **Alex Garland, L'ultima spiaggia, Bompiani, 394 pagine, lire 15.000**
- **The Beach, diretto da Danny Boyle, con Leonardo Di Caprio, Virginie Ledoyen, Robert Carlyle, Tilda Swinton.**

[1] Ricordiamo che il coinvolgimento di Garland nella lavorazione del film è stato minimo: ha semplicemente disegnato la mappa che Daffy consegna a Richard.
[2] Alex Garland, op. cit. p.93. (traduzione personale).
[3] La cosa non è affatto sorprendente se si considera che Garland è un grande appassionato di videogiochi, come ha dichiarato in diverse interviste...
[4] Nell'ultimo romanzo di Bret Easton Ellis, *Glamorama* (Einaudi, 1999) il protagonista, Vincent Ward, applica la medesima strategia videoludica per superare le difficoltà della sua situazione "reale". Ad un certo punto egli dichiara "La filosofia di **Super Mario Bros**? Uccidi o vieni ucciso". Lotta per la sopravvivenza.

MBF TODAY VERSIONE "LITE" (PARLA COME MANGI™)

Che differenza c'è tra il lancio di playstation e playstation due? Semplice. Abbiamo vissuto un evento che dura da mesi scaricando mega giga tera bytes di filmati sul disco fesso, mentre prima, un cacchio. Io ce li ho tutti i filmati perché sono un fico e c'ho la DSL, mentre tu al massimo vai a cinquantasei kappa e sei un loser pazzesco. Ho persino il filmino in cui il supremo Kataragi - sfruttando l'ergonomia del pad Sony - si snocciola durante una partita a **Kessen**, scovando pepite in profondità. Sony ha disseminato migliaia e migliaia di immagini in movimento - non semplici fotografie, statiche e bugiarde con buona pace di Barthes - internet, ma filmati. Tié. Adesso non me ne frega più niente dei giochini perché ho tutti gli empeg e i quicktaim però non mi dò pace da quando ho scoperto che col nuovo modello non posso giocare ai miei giochi preferiti della play in assoluto tipo **Virtual Pachisuro EX** della Map Japan e **Tsuiriduo Keiryu Kohen** della Epscot. Ci sono rimasto malissimo, non ho parlato per quasi due giorni. Andate tutti via voglio restare solo e poi comunque l'xbox farà il deretano a tutti anche al dolfin e pure alla play 3 che è mille volte più potente del vic venti ma secondo me è meno potente della sega naomi campbell.(mateo bitanti)

primo piede

Primo Piede - Super PlayStation Console
Via XXV Aprile 39 - 20091 Bresso (MI)
e-mail: superconsole@futura-ge.com

Attenzione: la redazione di **SPC** non si assume alcuna responsabilità per il contenuto delle inserzioni presenti in questa pagina, né per la loro veridicità.

VENDO per Sony PlayStation i seguenti giochi (come nuovi) in versione PAL originali e completi di manuali: **Resident Evil 2** (£15.000), **Gran Turismo** (£15.000), **Metal Gear Solid** (£20.000), **Tomb Raider 2** e **3** (£35.000), **Colony Wars: Vendetta** (£20.000), **Medievil** (£20.000), **Gex 3D** (£20.000), **Colin McRae Rally** (£20.000), **Tony Hawk's Skateboarding** (£20.000), **Ridge Racer Type 4** (£20.000), **Tekken 2** (£15.000), **Dino Crisis** (£20.000) e altri, da soli o anche in blocco; volante Mad Catz con vibrazione e pedaliera (£39.000); pad Dual Shock mai usato (£19.000), guide e manuali vari. Cerco inoltre giocatori della serie **ISS Pro** per mega-torneo con tanto di premi finali (giochi PlayStation) zona Napoli, Campania e centro-sud. Annuncio sempre valido.
Per informazioni telefonare allo 0347/2941191 e chiedere di Mauro.

CERCO disperatamente il gioco **Discworld** o **Discworld 2** per Sony PlayStation o Saturn o PC.
Per informazioni telefonare allo 0347/7429287.

COMPRO giochi per Sony PlayStation PAL, USA, JAP (preferibilmente giapponesi).
Per informazioni telefonare allo 0347/7429202 e chiedere di Cesare.

VENDO/COMPRO/SCAMBIO giochi SNK NeoGeo Cartucce, CD, Pocket e MVS. Compro inoltre vecchie riviste Neo Geo Freak.
Inviare lista al seguente indirizzo *e-mail*: snkfunclub@iname.com

CERCO giochi per console Sega Saturn, qualsiasi versione siano, in particolar modo **Virtua Fighter 1** e **2**, **Virtua Racing** e **Daytona CE**. Inoltre cerco console SNK Neo-Geo, anche quello CD.
Per informazioni telefonare allo 0339/3570026 e chiedere di Carlo oppure mandare un'*e-mail* all'indirizzo: cacimmin@tin.it

VENDO le seguenti riviste (in blocco per serie): Super Console PlayStation dal n°23 al n°50 a £54.000, Games Master dal n°1 al n°16 a £32.000, PowerStation Guide, Trucchi e Soluzioni dal n°1 al n°6 a £20.000, Playstation Force dal n°1 al n°16 a £32.000. Inoltre vendo le prime 5 videocassette originali di *Evangelion* a £100.000.
Per informazioni telefonare allo 0349/80277798 e chiedere di Massimo.

CERCO giochi per Dreamcast, purché originali ed in ottime condizioni, a non più di £50.000/60.000.
Per informazioni telefonare allo 041/990084 oppure mandare un'*e-mail* all'indirizzo: cyberalby@libero.it

CERCO disperatamente il gioco di ruolo **Chrono Trigger** solo versione americana ASSOLUTAMENTE NON JAP per PlayStation.
Per informazioni telefonare allo 0347/3174218 dopo le ore 17 feriali e tutto il giorno festivi e chiedere di Danilo.

VENDO per PlayStation i seguenti giochi (originali & PAL) e accessori: **ISS Pro**, **V-Rally 2**, **Aquanaut's Holiday**, **Rage Racer**, **Super Puzzle Fighter 2 Turbo**, **Bust a Move 2**, **Loaded**; dalle £20.000 alle £35.000 cadauno. Volante Logic 3 x PSX/N64 con vibrazione interna a £50.000, Dual Shock Sony £30.000, joypad Sony analogico £25.000. In regalo con uno o più accessori una prolunga per pad.
Per informazioni telefonare dalle 13 alle 14 e dopo le 19 allo 010/824492 e chiedere di Christian oppure mandare un'*e-mail* all'indirizzo: playstikkio@libero.it

VENDO per Sony PlayStation i seguenti giochi tutti originali ed in ottime condizioni: **Resident Evil 2** a £35.000 (PAL), **Final Fantasy VII** a £35.000 (PAL), **Final Fantasy VIII** a £75.000 (PAL), **Brave Fencer Musashi** e demo **Final Fantasy VIII** a £65.000 (USA) e **Xenogears** a £65.000 (USA), o scambio uno dei titoli con **Final Fantasy Tactics** (USA). Spese a carico. Massima serietà. Prezzi trattabili.
Per informazioni telefonare ore serali allo 0329/6383806 e chiedere di Rolando.

CERCO per PlayStation **Final Fantasy VIII**. Sono disposto a scambiarlo con altri titoli tra cui **Warhammer 2**, **Deathtrap Dungeon**, **Nightmare Creatures** e altri. Massima serietà.
Per informazioni telefonare allo 080/3978149 e chiedere di Biagio.

VENDO i seguenti giochi (versione PAL, originali ed in perfette condizioni) per PlayStation: **Vigilante 8** (£35.000), **Ace Combat 2** (£30.000), **C&C: Red Alert** (£30.000 senza istruzioni), **Warcraft 2** (£30.000), **Resident Evil** (£30.000), **Legacy of Kain: Soul Reaver** (£30.000). Vendo inoltre per N64 le cartucce **Goldeneye** (£50.000), **Turok 2** (£70.000), **Jet Force Gemini** (£90.000); a chi acquista due titoli regalo **FIFA '98 RTWC** o **NHL Face Off '97** per PlayStation. Spese di spedizione a carico del destinatario.
Per informazioni telefonare allo 0552/658383 e chiedere di Max.

VENDO per Sony PlayStation i seguenti titoli: **Riven: The Sequel to Myst** (5 CD), **Silent Hill**, **Overblood**, **Theme Hospital**, **Premier Manager '99**, **Duke Nukem 3D**.
Per informazioni telefonare allo 0874/63102 e chiedere di Walter.

CERCO per Sony PlayStation il titolo **Broken Sword: The Shadow of The Templars** solo se originale e in buone condizioni.
Per informazioni telefonare a qualsiasi ora alla 0349/7512686 e chiedere di Stefano.

VENDO i seguenti giochi per PlayStation (originali in versione PAL): **Formula 1** (£20.000), **Bushido Blade** (£35.000), **Command & Conquer** (£20.000), **Premier Manager '98** (£20.000). Vendo anche due o più giochi in blocco. Demo in regalo per ogni due giochi acquistati; i prezzi sono tutti trattabili. Cerco inoltre i seguenti giochi o li scambio con uno o più tra quelli in vendita: **Final Fantasy Tactics** (USA), **Final Fantasy Anthology** (USA), **Grandia** (USA/PAL), **Castlevania** (USA/PAL), **Einhander** (JAP/USA). Annuncio valido in tutta Italia. Max serietà.
Per informazioni telefonare dalle ore 13 alle 15 allo 085/43548 e chiedere di Matteo.

VENDO per Sony PlayStation i seguenti giochi in versione PAL: **Resident Evil 2** (£20.000), **NHL '99** (£25.000), **Gran Turismo** (£20.000), **V-Rally** (£30.000), **Ace Combat 2** (£25.000), **Syphon Filter** (£30.000), **Formula One '99** (£40.000), **Metal Gear Solid** (£30.000). Annuncio valido solo per Varese e provincia.
Per informazioni telefonare dopo le ore 20 allo 0331/844131 e chiedere di Alessandro.

VENDO NES + accessori perfettamente funzionante e i seguenti giochi: **Trog**, **Super Mario Bros**, **Side Pocket**, **Faxanadu**, **Turtles**, **Top Gun**, **Bubble Bobble**, **Robocop**, **Donkey Kong Classic**, **Jimmy Connors Tennis**, **The Simpsons**, **Bionic Commando**, **Ice Hockey**, **Duck Hunt**. Prezzi molto interessanti.
Per informazioni telefonare possibilmente nelle ore serali allo 0436/5815 oppure allo 0333/2011593 e chiedere di Nicola Recafina.

SOLO PER RIVENDITORI A FIRENZE
VIA B. DA MONTELUPO, 62
TEL. 055 7326048
FAX 0557326247

VISA ITALIA

SOLO PER RIVENDITORI A ROMA
VIA CASAL DEL MARMO, 750 B
TEL. 06 61567336
FAX 06 61567343

e-mail: info@visaitalia.com
www.visaitalia.com

PRESENTA I DUE "PICCHIADURO" PER PLAYSTATION

DRAGON BALL Z

ULTIMATE BATTLE 22

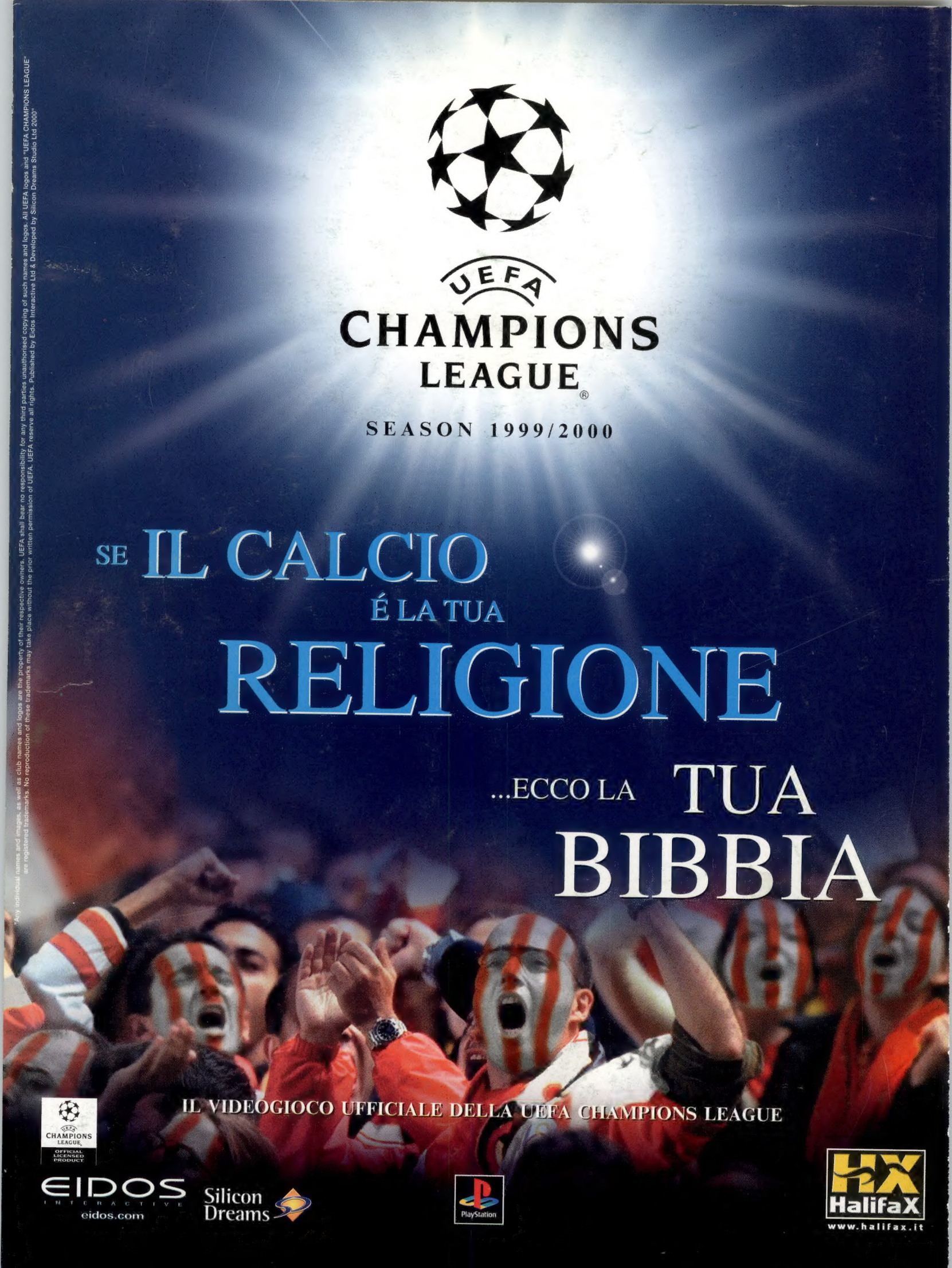
FINAL BOUT

PAL VERSION

PAL VERSION

DRAGON BALL È DISPONIBILE ANCHE IN VERSIONE:

PORTACHIAVE • POSTER SALVADANAIO MODELS



"Any individual names and images, as well as club names and logos are the property of their respective owners. UEFA shall bear no responsibility for any third parties unauthorised copying of such names and logos. All UEFA logos and "UEFA CHAMPIONS LEAGUE" are registered trademarks. No reproduction of these trademarks may take place without the prior written permission of UEFA. UEFA reserve all rights. Published by Eidos Interactive Ltd & Developed by Silicon Dreams Studio Ltd 2000"